no.260
1985年 5/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
MAY 15, 1985

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円（送料共）

エスコを吸収合併
セガ社、株式上場をめざし体質強化めざす

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど、子会社の㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）を五月一日付で吸収合併すること、また米国子会社としてこのほどセガ・エンタープライゼスUSA社を設立したこと、そしてパーソナルコンピューター事業部を五月一日付で「HE事業部」に改称することをそれぞれ正式に発表した。同社では一、二年後を目標にして株式を上場する意向を明らかにしており、これらはすべて上場に向けての準備作業の一環とされ、今後も経営体質の強化、拡充を図っていくものと見られる。

エスコ貿易については三月二十九日のセガ社株主総会で決定したもので、セガ社はエスコ貿易を吸収合併してその債権債務を引継ぎ、エスコ貿易は五月一日付で解散することになった。

エスコ貿易は昭和四十六年、日本で初めての専業ディストリビューターとして中山隼雄氏が設立、海外からスロットマシンやペニーフォールなどをメダルゲーム機として輸入して業容を拡大、また海外のTVゲーム機やIC フリッパーも率先して導入、同社のディストリビューターとしての地位を不動のものとした。五十四年初めに中山氏が同社をセガ社に売却、同社はセガ社の子会社となり、中山氏はセガ社の副社長（五十八年には社長に昇格）に、森健次郎氏がエスコ貿易の業務部長から社長に昇格した。同社はその後も発展を続け、今日まで日本のディストリビューターシップの確立のために果たした功績は大きい。

中山隼雄氏

デビット・ローゼン氏

ジーン・リプキン氏

安田 繁氏

米国セガ社設立
北米市場への進出目的に
西海岸、サニーベイルに拠点

セガ社の米国現地法人は同社が全額出資した子会社で、正式名は「セガ・エンタープライゼス・インク（USA）」。セガ社の国際的マーケティング活動の一拠点として、主に北米市場にセガ社製品などを供給するが、日本の他社製品も扱うほか、将来は現地生産も行なう予定としている。同子会社の役員は、会長にデビット・ローゼン氏、社長にユージン（ジーン）・リプキン氏、副社長に安田繁氏、そして取締役には大川功氏と中山隼雄氏がそれぞれ就任している。

会長となったローゼン氏はセガ社の創設者のひとりで、五十八年七月に社長から会長となり、さらに昨年一月以降は非常勤取締役として実質上セガ社を去った形になっていたが、今回の会長就任で復帰したことになる。

社長となったジーン・リプキン氏は一九七四年米国アライド・レジャー社から米国アタリ社に移り、翌年二月に同社のマーケティング担当副社長に、また八〇年夏には同社業務用部門の社長に昇格したが、同十二月退任した。その後アタリ社の近所にバイ・ビデオ社を設立し自ら社長となっていたが、今年に入って一時的に米国エキシディ社の社長になっていた。米国AM業界では新鋭のベテランとされており、その活躍が期待されている。

安田繁副社長は、セガ社の親会社であるコンピューターサービス㈱（CSK）の経理本部次長で、セガ社の北米市場担当者だった。同氏は北米市場での経営に明るいとされている。

なお大川功氏はセガ社の親会社であるCSKの社長、セガ社の会長であり、中山隼雄氏はセガ社社長であり、いずれも米国子会社の取締役を兼任する形となっている。

米国子会社の所在地は次のとおりで、これまでエキシディ社が使っていたところである。

Sega Enterprises,Inc.(U.S.A.)
390,Java Dr. Sunnyvale,
California 94086
phone(408)734-9410

なお以上はバリー社がセガ社の製品を優先的に扱うとの契約が三月下旬に切れたことと関係しており、バリー社の下にあるセガ・エレクトロニクス社は正式に五月解散となるもようである。

HE事業部に改称
パソコン事業部の内容拡充めざし

パソコン事業部（湯川英一常務が部長兼任）を「HE事業部」に改称したのは、同社によるとパソコンだけでなくコンシューマー分野全般にわたり幅広い商品開発を行なっていくことになったためで、「HE」とはホームエレクトロニクス、ホームエンターテイメント、ホームエデュケーションを意味し、今後新分野にも進出するとしている。

セガ社では、これらの積極的な経営体質の強化を通じて、来年か再来年には店頭市場か東証第二部市場に新規上場する意向を明らかにしている。店頭なら六十一年四月、直接東証なら六十二年四月の決算をもとに上場申請したいもようである。

世界最大で話題
「ダブル・ジャンボ・バイキング」
ナガシマスパーランドで営業開始

意欲的に遊園施設の拡充を進めてきている「ナガシマスパーランド」（三重県桑名郡長島町、長島観光開発㈱経営）では、パイラットタイプの遊園施設としては世界最大の「Wジャンボバイキング」を設置、三月三十日営業運転を開始した。

同機はスイスのインタミン社製「ツイン・フライング・バウンティ」一号機で、川鉄商事㈱を通じて導入され、同園では「Wジャンボバイキング」と名付けられたもの。

同機はブランコのように吊り下げられた二隻の海賊船が、空中で互い違いに振り子運動を繰り返すもので、乗客定員数や船体の大きさなどがパイラットタイプでは世界最大となっている。なおこの二隻式のタイプでは同機が、豊島園の「フライングパイレーツ」（西独フス社製）に次いで二機目となる。もちろん大きさから言えば、これが世界で初めてのものとなる。

高さ四十五㍍から吊り下げられた船体の大きさは長さ約三十㍍、幅五・一㍍で、座席は一隻に十人用ベンチが十六列並び二隻で定員三百二十名となっている。この船体が最大揺動角度七十五度（通常運転時は約六十度に設定）でスイング。一回の所要時間は二分三十秒（五分まで調整可能）で、利用料金は五百円。船体はファイバーグラスとランプ五千個により装飾が施され、夜間にはこのイルミネーションが輝く。なお同園は夏休み期間中には午後十時まで営業が行なわれる。

写真中央はナガシマスパーランド遊園地でオープンした「Wジャンボ・バイキング」

既存店も風営「八号」へ切替え
新規風営「八号」の経過措置切れ
13日以降新段階に
「ゲームセンター等」は12日までに申請

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の付則第二条の規定（経過措置）により、同法施行日（二月十三日）現在「八号営業」に該当する営業をしている者は五月十二日まで"許可なく営業できる"が、この日までに風俗営業の許可申請をしなくては既存店も営業を継続できないことになる（許可申請を五月十二日までにした場合、その許可が出る日までかその不許可の通知がある日までは許可なく営業できる）。

二月十三日以降、「八号営業」に該当する営業所を新規でオープンしている場合は、オープン前に許可を得ているはずのものであるが、現在営業中のものはほとんど全部がいわゆる既存店であり、これらはすべて五月十二日までに許可申請しておかなければ五月十三日以降は「無許可営業」として罰則の適用を受けることになる。

従って、五月十三日以降、「八号営業」に該当する営業を行なう者は、①すでに許可を得て「八号営業」の「風俗営業者」になっている者か、②五月十二日までに許可申請を行なっている者でまだ許可証（または不許可の通知）を受けとっていない者か、のいずれかとなる。後者については、許可申請の受理（警察署）から都道府県公安委員会による許可（不許可）の決定、そして許可証の交付（または不許可の通知）までの期間が問題となり、その期間は明示されないが、経過措置の趣旨からかなり早く行なわれるもようである。

このように五月十三日からは、「八号営業」の「風俗営業者」への切替えが行なわれ、AM業界は厳しい許可制を実際に経験することになる。

テーカンがジャレコとナムコを相手に

ラバタイプ意匠で本訴

ジャレコは先に同意匠の無効審判を申請ずみ

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）ではこのほど、同社のTVゲーム機キャビネット「ラバタイプ」の意匠権に基づき一月九日、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の二社を相手どって、「ラバタイプ」意匠権を侵害したとするTVゲーム機キャビネットの製造・使用の差止めと、同意匠権侵害による一部損害賠償（ジャレコに約三百七十七万円、ナムコに約百八十五万円）を求める本訴を東京地裁に起したことを明らかにした。これとともに、ジャレコはこれより以前の五十九年七月二日に、同意匠権の無効審判を求める請求を特許庁に行なっていることを明らかにした。「ラバタイプ」の意匠をめぐる争いは、すでに二年以上続けられており、今後も尾を引くと見られている。

テーカン「ラバタイプ」意匠については、五十六年十月八日に出願、二年余りを経て五十九年二月十三日に登録され、意匠権（意匠第625255号）として確定した。この間、登録されるまでの段階でテーカンはジャレコを相手どって五十八年三月にジャレコ「ポニータイプ」の製造販売などの差止めを求める仮処分申請を東京地裁に起したが、五十九年二月にテーカンは同意匠権が確定するとともにこの仮処分申請を取下げた。また、同意匠権確定以前に、テーカンは類似商品をJAMMA会長会社が製造などしているとして〝協会指導理念を問う〟との立場から、五十八年秋から五十九年春にかけて論争を続けたが、この論争は中断したままとなっている。

ジャレコによれば、同意匠権は無効との考えから、三ヵ月の〝猶予期間〟を置いた上で、五十九年七月に無効審判請求を行なった。その理由は、意匠法第三条第一項の規定に反しており、これを回復する同法第四条第二項と第三項の規定にも反している、とのこと。具体的にはテーカンが同意匠の出願（五十六年十月八日）の二日前に第19回アミューズメントマシン（AM）ショー（晴海）でテーカンが自ら同意匠を用いたTVゲーム機を出品展示しており、しかもテーカンは意匠法第四条第二項の規定を受けるための書面を出願時に提出していなかった——という事実による。これに対しテーカンでは、これらの事実を認めるが、意匠法第四条（新規性喪失の例外）の趣旨からすれば単に第四条第三項違反にすぎず、これらは出願手続き上のミスにすぎないので、無効審判請求の理由にならない、と主張して五十九年十月二十九日に答弁書を提出している。

同意匠権をめぐる無効審判請求事件では、このように意匠法第三条、第四条についての法解釈をめぐる論争となっており、もう一方の民事訴訟にも影響を与えているもようである。

テーカンによる本訴では、テーカンによる訴状提出（一月九日）以後、三月十七日に東京地裁で第一回口頭弁論が行なわれ、ナムコによる答弁書提出などがあり、やっと始まったばかりでの段階。

争点はテーカンの主張どおりジャレコとナムコがテーカンの意匠権を侵害しているかどうかを具体的に明らかにすることと、そもそも無効審判請求が行なわれている同意匠法の効力の有無についてである、と見られている。

ジャレコ、ナムコの側では、同意匠権について無効審判が出ると見ており、それを前提にテーカンと全面的に争う姿勢である。一方のテーカンは正当な手続きによる正当な訴えとして譲らず、双方は対立したままである。

沖縄県AM協会

3月26日、那覇市内で設立総会

全国四十七都道府県でAMOP団体が設立されていないのは、四月中旬現在、残り六県となった。

大城盛仁会長

沖縄県下のAM機オペレーションに携わる業者が集まって三月二十六日、那覇市内の沖縄ハイツにて「沖縄県アミューズメント協会」の設立総会を開いた。同総会では定款の承認や役員の選出などを行ない、同協会は正式に発足した。

同協会はビリヤード平和台など十数社が、オペレーターだけでなくオーナーも含めた団体を設立するための準備を進めてきたもの。設立総会には業者約五十名が集まったほか、県警本部防犯部の渡久地政徳部長、同少年対策室の首里文雄室長、那覇署防犯少年課の勝連徹課長と金城正典係長などが来ひんとして出席、それぞれ挨拶を行なった。

同総会では㈱ナムコ・沖縄事務所の宮里勉氏がこれまでの経過を説明した後、㈱タイトー・沖縄営業所の吉浦誠氏の議長で定款承認、スローガン採択、会費決定、役員選出などを行なった。定款によると会員資格は、八号営業であるなしを問わず同県内で健全娯楽営業を営んでおり、AM機を賭博行為に使用しないことを誓約した者で、入会金は無料、会費は半年間二千円となっている。同協会の役員は次のとおり。

会長＝大城盛仁氏（ビリヤード平和台）、副会長＝宮尾公一氏（セガ社・沖縄営業所）、宮里勉氏、吉浦誠氏。

理事＝新里耕造氏（松川ゲームランド）、仲順利治氏（㈱沖縄ベンダー）、石川栄昭氏（ユニバーサル沖縄）、又吉利一氏（㈲大倉商事）、友寄隆輝氏（ゲームイン那覇）、森吉秀氏（森総合リース）。同協会の事務所は㈱タイトー・沖縄営業所（那覇市三原一の二十六の四十、☎〇九八八—五五—一七七七）内。

同総会のようすについては地元新聞である琉球新報と沖縄タイムズのそれぞれ三月二十七日付朝刊で詳しく報じられた。

島根AMOP協

4月15日、松江で設立総会開催

福田照三会長

島根県下のAM機オペレーター団体「島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会」の設立総会が四月十五日、松江市内の松江ニューアーバンホテルにて開かれ、同協会は正式に発足した。また同総会では県警防犯部防犯少年課の担当官を招き、新風営法「八号営業」に関する質疑応答も行なわれた。

同協会は㈱安来モーテル（本社島根県安来市、福田照三社長）など六社が設立準備を進めてきたもので、同総会には十四社が出席した。同総会は㈱タイトー・米子営業所の常盤昇氏の司会で進められ、設立準備委員会の福田照三委員長の挨拶の後、定款の承認や役員選出などを行なった。会員資格は八号営業の対象非対象を問わず同県内で「アミューズメントマシンを使用して営業を営む法人又は個人」となっており、入会金は一万円、年会費は二万円となっている。同協会の役員は次のとおり。

会長＝福田照三氏、副会長＝常盤昇氏、今岡貞三氏（アイレム㈱・松江営業所）。

理事＝中村英生氏（セガ社・米子営業所）、皆水竹吉氏（㈱ナムコ・松江営業所）、赤井美恵子氏（三和企業㈱）。

監事＝植田稔氏（浅利観光）、門脇籌功氏（コインレストランワンポイント）。なお同協会の事務所は㈱安来モーテル（安来市西荒島町三十三、☎〇八五四二—八—八二二五〇）内に設置されている。

また同総会では来ひんとして県警防犯部の堀内伊助部長、同防犯少年課の佐々木義夫課長と永見安寛課長補佐が出席、堀内部長が挨拶した。この後新風営法「八号営業」に関する熱心な質疑応答が行なわれた。同協会によると質問はSCロケに関するものや申請手続についてのものが多かった、とのこと。

このほか同総会では同協会単位で同県防犯連合会へ入会することを決議した。

青森AMOP協が臨時総会

新風営法の説明

青森県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局青森市、中村幸雄会長）では三月十三日、青森市内の青森グランドホテルにて臨時総会を開き、会費の変更などを検討した。また同総会では会議に先立って県警防犯少年課の担当官による新風営法「八号営業」に関する説明も行なわれた。

同協会の説明によると、同総会には会員三十六名が出席。まず会費の変更が承認され、入会金は同協会設立の準備を進めた発起人が一万円、二月十二日までの入会者が二万円、それ以降が三万円となった。また保留になっていた年会費は一律一万円に決定した。

このほか同総会では活動計画なども検討され、年少者の立入制限を表示する看板などを作成することになった。

また新風営法「八号営業」に関する説明会には県警本部防犯少年課風俗係の八戸広明係長が出席、同氏は「八号営業」の申請手続などを中心に説明を行なった。

香川県協会が臨時総会開催

四国の連合会を

香川県アミューズメント・オペレーター協会（事務局高松市、多田三日生会長）では三月二十五日、高松市内のオークラホテルにて臨時総会を開き、五十九年度決算を承認したほか六十年度事業計画などを検討した（出席十二社）。香川県協総会は同協会設立後初めて開かれた総会で、まず①予決算について同協会は三月末決算を採っていることから、昨年十日から初年度（六ヵ月分）決算を承認したが、四月以降の六十年度計画はまだ作成されていないとのこと。また六十年度事業計画については、②社会福祉事業の一環として、高松市内の養護施設「たまも園」にTVゲーム機四台を寄贈する（四月十九日に寄贈した）、③〝全国連合会〟の参加は慎重に対応することとし、当面は四国四県の連合会へ向けて活動を行なっていく、④同協会独自のポスターや会員証を作成することなどが承認された。

このほか同総会では新風営法に関する情報交換も行なわれ、申請手続の添付書類が所轄により異なっていることなどが確認された。このため同協会では四月十日、会員六社が県警本部を訪れ、申請手続などに関する警察側の対応を統一するよう要望した、とのこと。

〝連合会〟作り本格化

東京AMOP協、全国各地の意見をもとに

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局東京、中西昭雄会長・㈱タイトー、略称TAMOA）では四月九日、東京・渋谷の青学会館で第五回理事会を開き、同協会の財政問題やいわゆる〝全国連合会〟作りなどと、同協会の今後の活動について検討を行なった。

同協会の財政問題については、同協会理事会ではいわゆるオフレコ扱いになっているが、同協会の運営上かなり厳しい状況にあることが報告されており、その善後策についてさまざまに討論が行なわれた。

各都道府県のAM機オペレーター協会（組合）の〝全国連合会〟作りについては、すでにTAMOAが中心となって同協会の井上昭男常務が三月五日付で各地の協会などに「設立趣旨書案」「定款案」を送付しており（本紙第257号で一部既報）、その結果がまず井上氏より報告された。それによると、四十の協会などに〝素案〟を送ったところ、約半数から返事（うち意見記入は十二）があり、「時期尚早」との意見もあるが全体的には〝素案〟に対し根本から反対するものはないとされ、そのいくつかの意見が披露された。理事会では、これらをもとに討議し「時間をかけて全国の意見を聞いた」ことの意義を強調するとともに、各地の協会とJOUなどは正会員、JAMMAなどは準会員とするなどの方針で、さらに〝原案〟作りに入ることを決め、その作業に正副会長（タイトー、友栄、セガ社）とトーゴ、ナムコからなる委員会が当たることになった。なおTAMOA理事会では、〝全国連合会〟の設立準備会を五月二十日ごろ、同設立総会を六月二十日ごろを予定に進める、との予定を決めた。

〝全国連合会〟作りをめぐって、TAMOAの井上常務は全国各地の協会などに対し「従来の業界組織には全くこだわらない」（三月五日）として呼びかけているのに対して、TAMOAの内田博副会長（友栄）が会長となっている日本アミューズメント・オペレーター協会（事務局東京、NAO）では二月十三日の総会で「NAOは〝連合会〟作りに側面から協力し、これが設立された暁には発展的に解散してNAOのすべての事業および財産を〝連合会〟に継承する」ことが承認されており、事実上NAOが〝連合会〟へ移行することを前提にして話を進めていることから、大きな矛盾をはらみながらTAMOAで〝連合会〟作りの作業が進行しつつある。

なお同協会では、二月四日の総会において、同協会内に八つの支部などといくつかの委員会を設置することが承認され、その具体化は理事会に委任されているが、理事会では「時期尚早」とのことで継続課題となった。

以上のほか同理事会では、国際青年年（IYY）マーク入りバッチ購入に協賛すること、NAOが行なってきたのと同様の「違法営業通報制度」を採用すること（賭博行為摘発の協力のみに限定）、そして都議会議員への謝礼の件（会長に一任）などが討議されている。

上の写真はＴＡＭＯＡ第５回理事会（４月９日）の会議のようす

経過措置期限を前に

府警と最終確認

OAO、連合会問題にも対処の方針

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長・関西カクタス㈱、略称OAO、会員数二百九十二社）では四月十二日、大阪・森の宮の青少年会館で第四回理事会を開き、いわゆる〝全国連合会〟問題についての対応など、同協会の活動について討議を行なった。

この理事会は、大阪府警保安部保安課の中村課長補佐と河野行政第一係長の出席を得て、「八号営業に関する質疑、回答」（同府警保安課、三月二十日回答＝本紙14・15めんに全文掲載）ならびにその後の協議事項を前提に、さらに疑問点を明らかにしようとする府警との懇談会を機に開かれたもの。これまでの経緯はおよそ次のとおりとなる。

大阪府下で「八号営業に関する説明会」は、府警本部主催で一月二十九日に開かれた後、二月十九日のOAO総会で「申請手続き説明会」が開かれ、いずれも阪本課長補佐が講師となって説明、疑問点はOAOが後日とりまとめて府警へ提出することになった。二月十九日の説明会でOAOは質問書を回収し、これをとりまとめ三月七日府警へ提出、府警保安課は三月二十日にOAOへ文書で回答した（警察が文書で回答するのは異例のこととされている）。阪本氏は同二十日付で、府警曽根崎署防犯課長に転任し、後任に府警保安課長補佐（行政第二係）の中村氏が着任した。

回答書の後も、府下各署での説明が異なることから、OAOでは府警中村氏らと協議、その結果①許可申請に伴なう添付書類は総理府令で定めている書類以外のものは一切必要ない、②これに反する説明が所轄署で行なわれた場合、会員はOAO役員に連絡し同役員は府警本部と調整するなどの結論を得て、その上でなお疑問点があれば四月十二日に府警中村氏らがOAO役員に対し質疑に応じる——との通知を同協会は四月八日に全会員に行なった。四月十二日の質疑応答では、①規定以外に要求される建築物関係の書類などは防災上の確認にすぎず許可申請では特に必要ない、②同様にゲーム機の資料については七号営業との関係の有無など参考にするものにすぎない、③大規模店舗でのテナントは基本的に「店舗」であり、屋上の場合も「店舗」となり得る——などをその席で回答、残りは後日回答するとした。

残りの質疑については後日、①クレーン式遊技機などのプライズマシンは、五十年の通達が生きておりこの通達の範囲内とすること、②許可申請書「その2(c)」の遊技設備を平面図に記入する際は、スロットマシン＝S、テレビゲーム機＝T、フリッパーゲーム機＝F、ルーレット台等＝R、その他の遊技設備＝Eの要領で記入することで足りる、③許可申請時の遊技設備の位置ならびにソフトをその後変更できるかについては、それぞれの台数、種類に変化がなければ差し支えない——などの回答を府警から得てOAOは四月十八日、会員に通知している。

大阪府AMOP協会（OAO）の第四回理事会では、三月上旬TAMOA井上氏から送られてきた〝全国連合会〟作りの設立趣旨・定款の〝素案〟をOAO役員に配布しており、またこの件については総会で理事会に一任されており、初めて議題にとりあげられたことになる。冒頭、世話人となっているTAMOAの意向を峯副会長が報告、討論に入った。これに関し山本副会長が連合会の目的を問題にして「時期尚早」、段副会長はTAMOA以外の東京の協会（ゲーム場営業者協会）の意向が不明との理由で同様に「時期尚早」とした。

しかし、法規制の緩和などを目的に早急に作るべきとする上田副会長の提案で採決した結果、賛成多数で「〝全国連合会〟設立を目的とする懇談会にOAOとして代表を出す」ことが決定した。OAOとしては、これまで〝懇談会〟をボイコットした例（一月二十三日）もあるが、改めて積極的に取組む方針を固めたことになる。

その他の議案では、①小社発行「八号営業者のための『新風営法』法令基準集」の購入、②会員名簿（ポケット版）の作成、配布が承認され、③会員に関する冠婚葬祭規定については執行部（正副会長）会に原案作成を一任、④地域社会に対する広報活動については継続課題とすることが決まっている。

セイミツ倒産

状況悪化に伴ない他にも

TVゲーム機用の操作盤などパーツメーカー、㈱セイミツ（本社埼玉県戸田市、清水湧三社長）が倒産した。民間の信用調査機関の調べによるとおおむね次のとおり。

同社は三月末に経営行詰りを見せ、四月九日に銀行取引停止となった。

同社は㈲セイミツの業務を引継いだ操作盤などのパーツメーカーで、急激に業容拡大したが、過当競争などで在庫が急増したものとされており、営業は継続中。負債は約二億八千万円とのこと。

このほか判明分で主な経営破たん会社は次のとおり。

日本精機エンジニアリング㈱（本社東京、竹中修社長）＝二月四日銀行取引停止。TVゲーム機用半導体の販売会社。負債約二億円とされている。

㈱エイコク電子（本社大阪、紫山俊一社長）＝二月二十二日大阪地裁に自己破産申請、三月七日宣告。TVゲーム機などのメーカー、負債は二億ないし四億円とのこと。

富士リース㈱（本社岐阜、清水重信社長）＝二月二十八日に自己破産申請。四十九年設立のオペレーター。負債約二億円。

㈱関西トレード（本社兵庫県姫路市、福井敏社長）＝三月十一日に二回目の不渡り。五十年設立のゲーム機販売・リース会社。負債約六千万円とのこと。

このほかにも倒産ないし経営破たんが数社ある。

特許・実用新案出願公告・公開

（4月11日～24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊔は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

四月二十四日付＝「通信用遊戯端末装置」、日本電信電話公社、60—16265、52—78607。

特許出願公開

四月十一日付＝「テレビゲーム装置」、パイオニア㈱（東京）、60—63080、58—172649。

四月十六日付＝「ケース上面にスイッチ操作子を固定したビデオゲーム機」、河野裕（東京）、勝浦隆次（東京）、60—66778、58—172871。

四月十九日付＝「パチンコダービー遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、60—68884、58—177024。

四月二十四日付＝「反応速さ測定ゲーム機」、アイレム㈱（大阪）、60—72584㊔、58—179675。

実用新案出願公開

四月十三日付＝「ゲーム装置」、㈱学習研究社（東京）、60—52884㊔、58—145418。「ゲーム装置のカートリッジ」、同、60—52885㊔、58—145419。「ポーズ機能を備えたゲーム装置」、同、60—52886㊔、58—145420。

四月十八日付＝「ゲーム機械の検出装置」、東洋娯楽機㈱（東京）、60—55487、58—148188。

四月二十三日付＝「電動型スロットマシンのリール停止時間間隔制御装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、60—58103㊔、58—151030。

喫茶・レストランショーに

セガ社が出展し

「情報くん」と両替機を出品

喫茶店やレストランに関する設備機器、飲料、食品、甘味料などの展示会「85喫茶、甘味、レストランフェア」（東京都喫茶業環境衛生同業組合主催）が四月九日から二日間、東京・港区の都立産業貿易センターにて開かれ、AM業界から㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が出展した。

同フェアは都内の喫茶店やレストラン業者を対象に、昭和三十五年からほぼ毎年開かれてきているもので、今回は食品や飲料メーカーを中心に四十三社が出展した。

セガ社は硬貨作動式キャプテン端末機「情報くん」と同社両替機などを出品した。「情報くん」はダイナエレクトロニクス㈲と大平技研工業㈱が共同開発し、両社から販売されており、業務用TVゲーム機と同形式のアップライトとテーブル型がある。そのテーブル型をセガ社が扱うことになったもので、セガ社は四月十五日から発売する。

同社では同機について「硬貨作動式、テーブル型ということで喫茶店、スナック、レストランなどでの需要が大きい」と見ており、「すでに都内の大手喫茶店業者がそのチェーン店に設置することになっているほか、数件の引き合いが来ている」とのこと。なお両替機は同社「DP—15—1」とコンパクトサイズの「DP—07」を出品した。

上の写真は喫茶・甘味・レストランフェアにてセガ社の小間

論潮

自分で守る権利

新風営法「八号営業」にまつわる話から、なかなか離れることができないのは実に辛いことではあるが、今後「八号営業」が風俗営業でなくなるかあるいはそれに近い法的措置がとられない限り、当分このテーマから離れるわけにはいかない。「ゲームセンター等」の風営化が、政府・自民党から提案された時点からすでに一年以上経過したことになるが、「ゲームセンター等」の風営化の理由はいくつか挙げられたが、法改正により新風営法のもとでそれら理由とされる状況が改善されるのかと思いをめぐらせば、状況は悪化する傾向を見せても決して明るい方向に向いていないのではないかと思われる。

警察庁も業界の一部も「機械が悪いのではなくそれを使う人間の方が悪いのだ」と主張しながら、オペレーションがどういうふうに悪く、どのように改善していくのか、まるで実態に即した改善策を示していないのではないか、と思われる。その結果、既成服の合わない人に無理やり既成服を着せるように、既成の許可制である風俗営業というシステムのもとにAM業界を置いたことになるのではないか、と思われる。創造的で健全なAM業界は、とてつもない苦労を背負い込むことになったが、これも法的無知やその他さまざまな原因があったからとも思えるわけで、単に愚痴をこぼすことより、自ら進んで状況の改善に乗り出すことが業界人ひとりひとりに望まれている。

ところで、業界の一部において「フロア等が一〇%以上ならゲーム機を備える店舗にあたり要許可」とする怪しげなフローチャートを手にしている者がいるそうである。この「一〇%以上なら店舗」とする見解は、立法過程から見れば大きな間違いである。間違った法解釈をもとに、違法ないし脱法行為を行なってもだれも助けてはくれない。結局、自分たちの権利は自分たちで守るしかないのであり、そのためには法令などをよく勉強することが必要である。

アイレムが子会社を設立

開発販売部分離

東京販売事務所も移転

アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）では、五月一日付で同社の商品開発部門と販売部門を分離独立させ、子会社として「アイレム販売㈱」（本社大阪、高嶋由之社長）を発足させた。

アイレムでは商品の開発、販売、オペレーションを同時に展開してきているが、うち商品開発と販売の両部門について分離独立させ、アイレム本社はレンタル部門を含めオペレーション分野に集中することになる。子会社となったアイレム販売は、アイレムの販売本部のあった大阪・中之島に本社を置き、役員もアイレムの役員九名のうち七名が兼任で就任している。なお設立は今年四月に資本金一千万円で行なわれている。

アイレム販売の代表取締役は二名で、高嶋哲氏（アイレムと㈱ナナオの代表取締役社長）が会長に、その実弟の高嶋由之氏（ナナオのアミューズメント事業部長）が社長に就任している。なおアイレムはナナオの子会社なのでアイレム販売は孫会社となる。

アイレム販売では東京販売事務所を移転、五月十八日より営業開始する。

アイレム販売㈱＝大阪市北区西天満一の七の四、協和中之島ビル、☎三一二—一三〇〇、高嶋由之社長。

同・東京販売事務所＝東京都港区南麻布三の十九の二十三、オーク南麻布ビル14F、☎四四二—三〇八一、松本利勝所長。

米国キットコープ社の

日本代表に井川氏

米国のTVゲーム機メーカー、キットコープ社（旧名キトコ社、本社イリノイ州エルクグローブ、ジョー・ロビンズ会長）ではこのほど、同社の日本代表に井川真一氏を任命したことを明らかにした。同社は昨年来、日本の開発ゲームを米国で許諾生産するなど、日米間の橋渡し業務に力を入れており、今回の日本代表任命で、日米間でのコミュニケーションが一層円滑になるとしている。

キットコープ社はこれまで、日本のTVゲーム「クラウンズ・ゴルフ」（アップライト、テーブル型のみ）、「チャイニーズヒーロー」（アップライトのみ）を米国シカゴ郊外で許諾生産してきている。この間、同社はスターン社の工場を使用してきたが、スターン社の閉鎖とともに、工場を移転している。

キットコープ社・日本代表＝東京都中央区八丁堀二の七の一、大石ビル6F、明正交易起業㈱内、☎五五五—一八二七、井川真一・日本代表。

社名変更

サン企画㈱（旧・㈱サンライズ）＝横浜市緑区田奈町三十の一、中村ビル、☎（〇四五）九八一—八三一七、水越秀明社長。

事務所移転

日本カプセルコンピュータ㈱＝東京都新宿区歌舞伎町二の十七の七、松宝ビル、☎二〇九—三三五一、濱田典彦社長。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・新宿東口(その3)

第14回

新宿駅東口（その三）として今回は新宿三丁目を中心に、前回および前々回で掲載できなかった歌舞伎町のゲーム場も合わせて取り上げる。歌舞伎町がさまざまな娯楽施設の集中した一大レジャーゾーンを形成しているのに対し、三丁目はショッピングを中心とした街となっている。なかでも新宿通りには伊勢丹、丸井、三越などのデパートのほかファッション専門店などが並んでおり、日中はショッピングを楽しむ家族連れや学生、OLなどで賑わっている。

夕方から深夜にかけて最も活況を呈する歌舞伎町に比べると、夜間はさすがに静けさを取り戻すが、それでも新宿駅前だけあって夜遅くまで人通りは絶えないようだ。

新宿三丁目には現在六軒のゲーム場が運営されている。以前は新宿通りを境に南北にそれぞれ三軒ずつのゲーム場があったが、この一年間に新規オープンとビル建て替えに伴なう閉店が一軒ずつあり様相を変えてしまった。しかしゲーム場数についてはここ数年間ほぼ一定で推移しており、過当競争ぎみの歌舞伎町に比べると、それなりに落ち着いた運営を行なっているようだ。

さて新宿通り北側には四軒のゲーム場がある。まず「プレイシティキャロット新宿店」は、㈱ナムコが展開している都市型ゲーム場のひとつである。一階と地下の運営でフロア面積はそれぞれ約百平方㍍。地下フロアにはTVゲーム機のみ三十五台を、また一階にはTVゲーム機二十八台、フリッパー四台、占い機二台を設置しており、総機械台数は約七十台。店内の壁や天井は白で統一されており、明るく清潔な感じになっている。同店の才田店長は「札幌から四月に転任してきたばかりなので、当面は客層やピーク時などさまざまな面から当店の見直しを進めながら管理面のレベルアップを図っていきたい。レイアウトなども変更したいが、新風営法に関する申請書類との兼ね合いで五月まではできないだろう。レイアウトの変更が可能になればヤングアダルトに対象を絞ったものにしていく予定。具体的には店内をさらに明るくして女性客でも気軽に入れるものにしたい。また地下フロアにはパブリックスペースを設けて、映像などを使ったイベントを組みたい」と語る。さらに同氏は「壁に貼ってあるゲーム機のポスターは販促用として客にサービスし、その代わりに季節感を表わす装飾を施し、ゲーム機には遊び方などを説明した手書きのものを貼っていく。またロケテスト機なども多く設置して、客への還元を

上の写真は「プレイシティキャロット新宿店」の地下フロア。下の写真は当面は管理面の強化を進めながら、ヤングアダルトに対象を絞った運営を行なっていくとする同店の才田啓一店長

左は「プレイシティキャロット新宿店」の店頭。下は同店の1階部分。店内の壁や天井は白で統一され、明るく清潔感のある雰囲気がする

図るようにしたい。できれば客の滞留時間を延ばすためにもゲーム機のほかスナック的な設備やショーケース、電話ボックスなどいろいろなものを併設した複合店にしていきたいのだが」と語る。

「カジノ・ポート・マーメイド」は柳通りと靖国通りが交わる角地にあり、人通りも多く三丁目界隈では最も立地条件に恵まれたゲーム場。店内フロアは約百平方㍍で、フロア奥には対人ゲーム機とテーブル型TVゲーム機を、中央部分にはメダルゲーム機を、入口部分にはコックピットなど大型TVゲーム機を配置している。機械構成はTVゲーム機約十台、その他アーケード機一台、メダルゲーム機約二十台、対人ゲーム機二台で、総機械台数は三十数台となっている。同店の古姓氏は「客層は子どもから五十代までと幅広く、常連よりもフリー客が多いようだ。当店のメインが対人ゲーム機ということもあり、入店客がなごやかな気持ちで遊べるような雰囲気作りを心がけている。フロアがせまく設置台数に限りがあるので、機械で勝負というよりもゲーム場の雰囲気で特色を出していきたい」と語る。また同氏は「新風営法により土曜日の終夜営業ができなくなったことに加え、午後十時半を過ぎると客の数もかなり減ってきており売り上げはダウンしている」と語る。

ロケ数はほぼ一定で推移

上の写真は「ゲームファンタジア・ラベール」の中二階でアーケード機を中心にレイアウト。左は同店の店頭のようす

「ゲームファンタジア・ラベール」は中二階と地下との運営で、それぞれのフロア面積は約百平方㍍。機械構成はTVゲーム機約五十台、フリッパー三台、その他アーケード機四台、メダルゲーム機約三十台となっており、総機械台数は約九十台。同店の宮永店長は「中二階はTVゲーム機を中心に、また地下フロアは大型メダルゲーム機をメインにしたレイアウトで、地下のみ十八歳未満者の入場を禁止している。ゲーム料金はアーケード機が一律百円で、メダルは一枚三十円に設定している。当店の客層のほとんどは大学生やサラリーマンで占められているが、スタジオ・アルタのすぐ裏にあることからアベックなどの待ち合わせ場所としてもよく利用されている。当店は新宿駅のすぐ近くにあるが、アルタ裏は他の通りに比べると通行量も少ないので、それほど恵まれた場所でもないようだ」と語る。また同氏は「入口部分にヒット商品やニューマシンなどを置いて客の導入を図っている。TVゲーム機とメダルゲーム機を併設しているが、売り上げはTVゲーム機がいい。TVゲーム機ではドライブものは客のつきもいいようだ。また自分の熟練度が確かめられるものは比較的ライフサイクルが長い。メダルゲーム機についてはダービータイプの大型機をメインにした運営を行なっているが、フロア面積がせまいことから今後は小型でしかも魅力のあるメダルゲーム機を入れていきたい。またビンゴ機の導入も検討している。ビンゴの遊び方を教えることにより、従業員とお客のコミュニケーションが図れるから。新風営法の施行で深夜営業ができなくなったことにより売り上げは約三割ダウンしている。さらに午後十一時を過ぎると極端に客の数が減ってしまう」と語る。

「新宿スポーツランド」は以前は靖国通りに面して運営されていたが、このほど営業場所をサンパークビルの地下フロアに移したもの。店内は白を基本にした配色となっているため比較的明るい感じになっている。約三十平方㍍と小規模なフロアに、TVゲーム機のみ三十五台を設置。ゲーム料金は全台一プレイ五十円に設定されているため、中高校生などの占める割合が多いようだ。

次に新宿通り南側の地域だが、ここには二軒のゲーム場が運営されている。

「ワールドゲーム・メル」は約二百平方㍍のフロアがあり、ここにTVゲーム機二十六台、フリッパー三台、その他アーケード機数台、メダルゲ

上の写真は「ゲームファンタジア・さくら通り」の店内。下は「ゲームファンタジア・ラベール」の地下フロアで大型メダルゲーム機がメイン

上の写真は「新宿スポーツランド」の店内。地下での運営だが、遊戯料金を全台50円に設定しており中高校生などで賑わっている

全国市街地ゲーム場

東京・新宿東口（その3）

「東京・新宿東口」については3回に分けて掲載した。今回は「新宿東口その3」として新宿三丁目を取り上げた。★は前2回で取り上げたゲーム場

一台、計三十数台を設置している。同店の中田氏は「ここは歌舞伎町の中心地からはずれており、しかも三階での運営ということから、ゲームを目的に来る人は少ないようだ。それでも昼間は学生、夕方からはサラリーマンや近所の店の従業員などがゲーム機で楽しんでいる。ビリヤードや卓球などの待ち時間や帰りにゲームをする人がほとんどなので、ゲーム場の売り上げは三階に来る人数にほぼ比例している。設置機械については大人客が多いことからポーカーや麻雀などを内容としたものに人気があるようで、新製品を置いても売り上げはあまり変わらない」と語る。また同氏は「新風営法を遵守して午前零時にはゲームコーナーの入口を閉じてしまう。歌舞伎町はこれまで"深夜の町"というイメージが強かったが、同法によりビリヤード客や卓球客も減ってしまった」と語る。

「ゲームファンタジア・さくら通り」は風俗関連営業所が軒を並べるさくら通りでの運営。フロア面積は約二百五十平方㍍あり、ここにTVゲーム機約六十台、フリッパー八台、その他アーケード機三台、計七十数台のゲーム機を設置している。同店の日比野氏は「当店ではサラリーマンや近所の店の従業員などが多く、子どもはほとんど来ない。以前はメダルゲーム機も設置していたが今はアーケード機のみを置いている」と語る。

以上三回に分けて新宿東口のゲーム場を見てきたが、新風営法の施行以後ほとんどの店では売り上げダウンを余儀なくされながらも法律に遵守した健全営業を進めているようだ。しかしながらなかには管理者の常駐していないゲーム場も見られ、五月十三日を目前にしていささか気にかかるところである。

上の写真は「オスローバッテングセンター」の二階フロアで、高校生などで賑わっている。左の写真は同店の店頭のようす

右の写真は「ワールドゲーム・メル」の店頭。下は同店の店内で、メダルゲーム機をメインにした運営を行なっている

ーム機十二台、計四十数台のゲーム機を設置。フロアの形はほぼ長方形で、奥部分にはメダルゲーム機を、また入口部分および店頭には各種アーケード機を機種ごとにまとめてレイアウト。同店を運営する㈱東京キャビオート営業部の山本課長は「客層はヤングから年輩者まで幅広い。夜間よりも昼間の方が客の入りはいい。とくに土・日曜日には午前中から学生などで賑わっている。また近くに場外馬券売り場があるので、競馬開催日には馬券を持ったゲーム客の姿も目立っている。当店ではメダルゲーム機に重点を置いて運営を行なっているが、TVゲーム機も含めヒットマシンを導入してグレードアップを図るようにしている。TVゲーム機についてはニューマシンはもちろんだが、麻雀ものに人気がある」と語る。また同氏は「新風営法により深夜営業ができなくなったが、この界隈では以前から深夜客は少なかったので、同法による影響は少ない」と語る。

「ゲームイン・ラスベガス」は全国的に珈琲専門店「マイアミ」チェーンを持っている酔心興業㈱の運営。フロア面積は約二百平方㍍で、TVゲーム機のみ四十二台を設置している。店内の壁には古い映画のポスターなどを貼ってゲーム場の雰囲気を盛り上げている。客層としては学生やヤングサラリーマンなどが中心になっている。

歌舞伎町周辺のゲーム場

さて歌舞伎町の残りのゲーム場だが、前回と前々回の二回に分けて新宿コマ劇場の周辺にあるゲーム場を取り上げた。今回はそれらから少し離れたところにある三軒のゲーム場を見てみる。

まず「オスローバッテングセンター」は歌舞伎町の最も北側に位置するゲーム場。一階と二階の二フロアで運営されており、フロア面積は一階部分が約六十平方㍍で二階は約百平方㍍。一階にはアーケード機とメダルゲーム機を併設し、二階はTVゲーム機のみ設置している。機械構成はTVゲーム機四十二台、その他アーケード機六台、メダルゲーム機十五台で、総機械台数は約六十台。ゲーム機設置フロアは道路側に設けられており、しかも店内の壁はガラス張りとなっているため、店内は非常に明るく健康的である。同店の諸橋店長は「この界隈でバッティングセンターは当店を含め二軒しかなく、当店に来る客のほとんどはバッティングを目的に来ているようだ。客層としては高校生からヤングサラリーマンが多い。またアベック客なども多く、男性がバッティングをしている間に女性がゲームを遊しんでいる姿が見られる。新風営法後はとくにメダルゲーム機の売り上げが落ちているようだ」と語る。

「ゲームセンター風林」は区役所通りに面した風林会館の三階にあるゲーム場で、同じフロアにはビリヤード場、卓球場が設置されている。ゲーム場のフロア面積は約五十平方㍍で、TVゲーム機二十三台、フリッパー四台、その他アーケード機六台、ジュークボックス

右の写真は「カジノ・ポート・マーメイド」の店頭。下は同店の店内で、対人ゲーム機をメインにした運営を行っている

データ（順不同）

カジノ・ポート・マーメイド　新宿区新宿3-21-7、東新ビル、☎352-4331、直営＝㈱喜久屋 1

プレイシティキャロット新宿店　新宿3-21-9、☎352-5346、本社＝㈱ナムコ（☎736-1211） 2

ゲームファンタジア・ラーベル　新宿3-22-3、三憩ビル、☎341-0320、本社＝㈱シグマ（☎486-2841） 3

ゲームファンタジア・さくら通り　歌舞伎町1-6-8、歌舞伎会館、☎208-0442、本社＝同上 4

新宿スポーツランド　新宿3-22-15、☎なし、本社＝新宿サンパーク（☎352-5352） 5

ワールドゲーム・メル　新宿3-28-7、☎350-6869、本社＝㈱東京キャビオート（☎404-3056） 6

ゲームイン・ラスベガス　新宿3-34-8、☎354-7188、本社＝酔心興業㈱（☎354-7091） 7

ゲームセンター風林　歌舞伎町1-24、風林会館3階、☎209-0861、直営＝風林会館（☎209-1411） 8

オスローバッテングセンター　歌舞伎町2-34-5、☎208-8130、本社＝㈱オスローインターナショナル（☎200-4107） 9

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

「ゲームセンター風林」の店内。同じフロアにビリヤードや卓球施設があり、それらの待ち時間にゲームで遊ぶ人が多いようだ

上の写真は「ゲームイン・ラスベガス」の店内のようす。古い映画などのポスターを貼ってゲーム場の雰囲気を盛り上げている

「新風営法」施行条例施行規則

新風営法（風俗営業等の規則及び業務の適正化等に関する法律）で都道府県の条例に委任している事項については「新風営法・施行条例」として全国四十七都道府県で定められているが、その「施行条例」でさらにその都道府県の公安委員会に委任している事項があり（ない県もいくつかある）、その委任事項について都道府県公安委員会規則が出されてきているので、うちいくつかの主な「施行条例施行規則」を掲載する（神奈川県は本紙第252号に掲載ずみ）。

これらの「施行条例施行規則」では、①地域制限の緩和地域、②特別の日の規定の限定化などが主な内容となっており、それぞれの都道府県により内容が異なっている。

《編集部》

（東京都）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例の施行に関する規則

（昭和六十年二月一日 東京都公安委員会規則第一号）

（風俗営業の営業所の設置を特に制限する地域の特例）

第一条 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年東京都条例第百二十八号。以下「条例」という。）第三条第一項第一号の規則で定める地域は、近隣商業地域及び商業地域に隣接し、かつ、当該地域からの距離が二十メートル以下の区域とする。

第二条 条例第三条第一項第二号ただし書の規則で定める地域は、次の各号の区分に従い、当該各号に掲げる区域とする。ただし、当該区域のうち、風俗営業の規制に当たり著しい支障があると東京都公安委員会（以下「公安委員会」という。）が認める区域を除く。

一 近隣商業地域

大学、病院及び診療所の敷地からの距離が五十メートル以上の区域

二 商業地域

ア 学校（大学を除く。）、図書館及び児童福祉施設の敷地からの距離が五十メートル以上の区域

イ 大学、病院及び診療所の敷地からの距離が二十メートル以上の区域

2 前項の規定にかかわらず、近隣商業地域及び商業地域のうち、風俗営業に係る営業所が密集した地域で、特に風俗営業の規制に当たり支障がないと公安委員会が認めて告示する区域は、条例第三条第一項第二号ただし書の規則で定める地域とする。

（風俗営業の営業時間の制限の特例）

第三条 条例第四条第一項の規則で定める日は、一月一日から同月七日までの間及び十二月十日から同月三十一日までの間において公安委員会が告示する日並びに大規模な祭礼が行なわれる日等で公安委員会が地域を指定して告示する日とする。

2 条例第四条第二項の規則で定める時は、午前一時とする。ただし、特別の事情がある場合は、公安委員会が告示する時とする。

附則

この規則は、昭和六十年二月十三日から施行する。

大阪府風俗営業等の規則及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月六日 大阪府公安委員会規則第二号）

（趣旨）

第一条 この規則は、大阪府風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和三十四年大阪府条例第六号。以下「条例」という。）の施行に関し必要な事項を定めるものとする。

（風俗営業の許可に係る制限地域の特例）

第二条 条例第三条第一項第一号ただし書の規則で定める地域は、次に掲げる地域内の住居地域とする。

一 別表第一の上欄に掲げる道路の側端からおおむね二十五メートルの区域のうち、当該道路の区分に応じ、それぞれ同表の下欄に掲げる地域

二 別表第二に掲げる鉄道線路の各駅の出入口（一般乗降客が利用するために設けられた駅舎等の出入口をいう。）の周囲おおむね五十メートルの区域

2 条例第三条第一項第二号ただし書の規則で定める区域は、別表第三に掲げる地域とする。

（臨時風俗営業の許可に係る制限地域）

第三条 条例第三条第二項の規則で定める地域は、祭礼その他の行事が開催されている間における当該行事開催場所を除く府の区域とする。

（条例第十条第四号の規則で定める施設）

第四条 条例第十条第四号の規則で定める施設は、次の各号のいずれかに該当する構造又は設備のものとする。

一 個室に接続する車庫（二以上の側壁（ついたて、カーテン等を含む。）及び屋根を有するものに限る。以下同じ。）の出入口が扉等によつてしやへいできるもの

二 車庫の内部から個室に通ずる専用の人の出入口又は階段若しくは昇降機が設けられているもの

三 個室と車庫とが専用の通路によつて接続しているものにあつては、当該通路の内部が外部から見えないもの

（深夜における酒類提供飲食店営業の禁止地域の特例）

第五条 条例第十二条ただし書の規則で定める地域は、第二条第一項第一号に掲げる地域内の住居地域とする。

附則（略）

別表第一（第二条、第五条関係）

道路 種類	道路 路線	地域
一般国道	一号	枚方市、寝屋川市、守口市及び大阪市の区域
	二号	大阪市の区域
	二十五号	大阪市の区域
	二十六号	大阪市、堺市及び高石市の区域
	四十三号	大阪市の区域
	百六十三号	大阪市、守口市、門真市及び寝屋川市の区域
府道	百七十号（大阪外環状線に限る。）	高槻市、枚方市、寝屋川市、四条畷市、大東市、東大阪市、八尾市、柏原市、藤井寺市、羽曳野市及び富田林市の区域
	百七十六号	豊中市及び大阪市の区域
	三百九号	富田林市、南河内郡美原町、松原市及び大阪市の区域
	三百十号	堺市、南河内郡狭山町及び河内長野市の区域
	京都守口線	枚方市、寝屋川市及び守口市の区域
	大阪高槻京都線	大阪市の区域
	大阪和泉泉南線	大阪市、堺市、高石市、和泉市及び岸和田市の区域
	大阪池田線	大阪市及び豊中市の区域
	大阪高石線	大阪市の区域
	茨木寝屋川線	茨木市の区域
	大阪臨海線	大阪市、堺市、高石市及び泉大津市の区域
	大阪中央環状線	堺市、松原市、八尾市、東大阪市、大阪市、門真市、守口市、摂津市及び茨木市の区域
大阪市道	大阪生駒線	大阪市、大東市及び四条畷市の区域
	大阪内環状線	大阪市及び守口市の区域
	大阪八尾線	大阪市の区域
	大阪環状線	大阪市の区域
	中津太子橋線	大阪市の区域
	恵美須城東線	大阪市の区域
	阿倍野木津川線	大阪市の区域
	生野区第二二八三号線	大阪市の区域
都市計画道路	豊里矢田線	大阪市の区域
	淀川北岸線	大阪市の区域

別表第二（第二条関係）

鉄道	線路
日本国有鉄道	東海道本線、大阪環状線、関西本線、片町線及び阪和線
近畿日本鉄道	奈良線、大阪線、南大阪線及び長野線
南海電気鉄道	南海本線及び高野線
京阪電気鉄道	京阪線
阪急電鉄	神戸線、宝塚線、京都線及び千里線
阪神電気鉄道	本線及び西大阪線

別表第三（第二条関係）

区分	地域
大阪市北区	兎我野町、太融寺町、堂山町、小松原町、曽根崎一丁目及び曽根崎二丁目の区域
大阪市南区	笠屋町、畳屋町、玉屋町、宗右衛門町、久左衛門町、千年町、千日前一丁目、千日前二丁目、道頓堀二丁目、難波一丁目、難波二丁目、難波三丁目及び難波四丁目の区域

（兵庫県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月十二日 兵庫県公安委員会規則第一号）

（趣旨）

第一条 この規則は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和三十九年兵庫県条例第五十五号。以下「条例」という。）に基づき、条例の実施について必要な事項を定めるものとする。

（三箇月以内の期間を限つて営む風俗営業の営業所の設置を制限する地域）

第二条 条例第四条第二項の規定による公安委員会規則で定める地域は、次のとおりとする。

一 条例第二条第一号に規定する第一種地域

二 条例第二条第二号に規定する第二種地域又は同条第三号に規定する第三種地域については、学校（学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）第一条に規定するものをいう。）、図書館（図書館法（昭和二十五年法律第百十八号）第二条第一項に規定するものをいう。）、保育所（児童福祉法（昭和二十二年法律第百六十四号）第三十九条に規定するものをいう。）、病院（医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定するものをいう。）又は有床診療所（医療法第一条第二項に規定する診療所のうち、患者の収容施設を有するものをいう。）の敷地から三十メートル以内の地域

2 前項の規定は、祭礼、縁日その他地域的慣習による催し又は習俗的行事（以下この項において「祭礼等」という。）が開催される日に、当該祭礼等が開催される場所において営む風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第七号及び第八号の営業には適用しない。

（個室に自動車の車庫が個個に接続する施設の構造設備）

第三条 条例第十一条第一号の規定による公安委員会規則で定める施設は、次の各号のいずれかに該当する構造設備のものとする。

一 個室に接続する車庫（二以上の側壁（カーテン、ついたて等を含む。）及び屋根を有するものに限る。以下同じ。）の出入口が扉等によつて遮へいできるもの

二 車庫の内部から個室に通ずる専用の人の出入口又は階段若しくは昇降機が設けられているもの

三 個室と車庫とが専用の通路によつて接続しているものにあつては、当該通路の内部が外部から見えないもの

附則

（施行期日）

1 この規則は、昭和六十年二月十三日から施行する。

（風俗営業等取締法施行条例施行規則の廃止）

2 風俗営業等取締法施行条例施行規則（昭和三十九年兵庫県公安委員会規則第十二号）は、廃止する。

（愛知県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例第五条第一号の日を定める規則

（昭和六十年二月四日 愛知県公安委員会規則第一号）

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年愛知県条例第三十六号）第五条第一号の公安委員会規則で定める日は、十二月二十一日から一月七日までの日とする。

附則（略）

（埼玉県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月一日 埼玉県公安委員会規則第一号）

（趣旨）

第一条 この規則は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年埼玉県条例第四十七号。以下「条例」という。）の施行に関し必要な事項を定めるものとする。

（条例別表の公安委員会規則で定める地域）

第二条 条例別表第一種地域の項第一号に規定する埼玉県公安委員会規則（以下「公安委員会規則」という。）で定める地域は、一般国道（道路法（昭和二十七年法律第百八十号）第三条第二号に規定する一般国道をいう。）の路端から三十メートル以内の住居地域とする。

2 条例別表第一種地域の項第二号に規定する公安委員会規則で定める地域は、別表に掲げる地域とする。

（風俗営業の営業時間の制限の特例に係る日）

第三条 条例第四条に規定する公安委員会規則で定める日は、十二月二十五日から翌年の一月八日までの日とする。

（風俗営業等の騒音に係る公安委員会規則で定める地域）

第四条 条例第六条第一項の表備考1に規定する公安委員会規則で定める地域は、第二条第一項に規定する住居地域とする。

2 条例第六条第一項の表備考2に規定する公安委員会規則で定める地域は、別表に掲げる地域とする。

（モーテル営業となる構造設備）

第五条 条例第十条第一号に規定する公安委員会規則で定める構造設備は、次の各号のいずれかに該当するものとする。

一 個室に接続する車庫（二以上の側壁（カーテン、ついたて等を含む。）及び屋根を有するものに限る。以下同じ。）の出入口が扉等によつて遮へいできるもの

二 車庫の内部から個室に通ずる専用の人の出入口又は階段若しくは昇降機が設けられているもの

三 個室と車庫とが専用の通路によつて接続しているものにあつては、当該通路の内部が外部から見えないもの

附則（略）

別表（第二条、第四条関係）

1 新座市あたご三丁目二六六番、二六七番、二八六番から二九〇番まで、二九二番、二九六番から二九八番まで、三〇二番、三六四番から三六六番まで、三六九番から三七二番まで、三七五番、三七六番、三七九番、三八〇番、三八五番から三八九番まで、三九二番から三九七番まで、一八九五番から一八九七番まで、一八九九番、一九〇二番、一九〇六番の地域

2 川越市大字古谷上字江遠島六〇八三番及び大字古谷本郷上組字江遠島一四九二番の地域

3 所沢市大字下富字雪見原一〇四三番、一〇四七番、一〇五三番、一〇五六番、一一四〇番、一一四二番、一一四四番、一一四六番及び大字下富字柳野一一五七番から一一五九番まで、一一六一番、一一八九番から一一九一番まで、一二〇一番、一二〇八番（一二〇八番五を除く。）、一二〇九番、一二五三番（一二五三番二を除く。）、一二五六番、一二六六番、一二七二番、一三〇三番、一三二六番、一三二八番並びに大字北岩岡字林前一番の地域

4 狭山市大字北入曽字南入間野一五〇八番、一五一四番及び大字水野字松ケ岡六〇六番及び大字堀兼字大河内二三六九番、二三七〇番、二三七二番、二三七四番、二三七六番並びに大字加佐志字金ケ崎五三二番、五三六番から五三八番まで、五四三番、五四六番の地域

5 坂戸市東坂戸一丁目及び二丁目の地域

6 岩槻市大字小溝字外耕地一番、二番、八番から二七番まで、六四番、六八番、七〇番から七二番まで、七七番、八〇番、八九番から九三番まで、九七番、一〇七番、一一二番から一一七番まで、一二二番、一二三番、一二五番から一三〇番まで、一四〇番から一六二番まで及び大字小溝字内耕地一六三番及び大字小溝字東八七五番、八七六番、八八一番、八八二番、八八四番から八八六番まで、八八九番、九一三番、九一四番、九一七番から九一九番まで、九二一番、九二二番、九七二番、九七三番、九七七番、一〇四七番並びに大字小溝字鳶一五四一番、一五四八番、一五五〇番、一五五一番の地域

7 南埼玉郡白岡町大字上野田字宮山四七七番、五二九番、五三〇番及び大字上野田字内大町七〇〇番及び大字上野田字前西ケ崎七三六番、七三七番及び大字下野田字本村一二一三番及び大字下野田字日川宮市一三七四番並びに大字下野田字東西大町一三七五番、一四〇四番の地域

備考 この表に掲げる地域を示す図面は、埼玉県警察本部防犯部防犯課及び当該地域を管轄する警察署に備え付け、縦覧に供する。

附則（略）

（岡山県）風俗営業の営業時間の延長の認められる日を定める規則

（昭和六十年二月十三日 岡山県公安委員会規則第二号）

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年岡山県条例第三十三号）第五条に規定する公安委員会規則で定める日は、岡山市の主催する岡山桃太郎まつりが開催される日、倉敷市の主催する天領夏まつりが開催される日その他県及び市町村が主催し、又は協賛する大規模な祭礼等が開催される日で公安委員会が地域を指定して告示する日とする。

附則（略）

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

巨大な赤字会社に
米バリー社84年決算、AM機部門の悪化で

米国のバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）の八四年度（十二月末締め）決算がこのほど明らかになったが、前年度の急激な利益減少からさらに悪化、一億ドルを超す赤字を出すに至り、大変深刻な状況となっている。

同社八四年度決算書によると、総売上げ高は約十三億五千万ドル（前年約十一億八千万ドル）で前年に比べ約一・三億ドル、二年前と比べ約一・二億ドル回復したが、利益は激減した。すなわち純利益は八二年度がピークで約九千百万ドル、八三年度が約五百二十万ドル、そして八四年度は欠損に転じ約一億四十万ドルの赤字をとなった。なお八四年度の一株当たりの欠損は三・八六ドル、（前年〇・二〇ドルの利益）となっている。こうした総売上げ高の伸びにかかわらず巨額の赤字を生じているのは、他の会社や資産を買いとってきたため売上げ高が維持されたが、それに応じ経費がかかる上にアミューズメント関連事業での出費がかかりすぎているため——と見られている。

もう少し詳しく見ると分野別の売上げ高は次のように変化している。

①製造・販売部門ではⒶTVゲーム機、フリッパーなどアミューズメント機器で、八二年度約六億三百万ドル、八三年度約二億三千七百万ドル、八四年度約一億九千百万ドル（二年前に比べ三二％、一年前に比べ八一％減少）と急激な落ち込みを見せ、Ⓑスロットマシンなどのギャンブル機器では八二年度約一億一千万ドル、八三年度約一億一千九百万ドル、八四年度約一億三千三百万ドルとわずかながら伸びてきている。以上のうちⒶではバリー・ミッドウェー社、バリー・ディストリビューティング社らのグループが担当し、Ⓑでは本社のゲーミング（ギャンブル）機器部門が担当している。

②AMゲーム・オペレーション部門（アラジンズ・キャッスル社）では八二年約九千五百万ドル、八三年約九千二百万ドル、八四年約八千百万ドルと次第に減少。同部門を担当するアラジンズキャッスル社は全米に、平均五十ないし六十台のAM機を持つアーケードゲーム場を四百二十五店所有している。③遊園地部門（シックス・フラッグス社）では八二年約二億五千九百万ドル、八三年約三億二百万ドル、八四年約三億三千二百万ドルと、順調に売上げを伸ばした。この部門は現在九ヵ所の大きな遊園地を持っているが、そのひとつニューヨーク州にあるグレートアドベンチャーで昨年五月八名が死亡するという火災事故があり、これがかなり影響したと言われている。

④ヘルスクラブ部門（ヘルス&テニス社）は二十二州に三百二十三ヵ所のヘルスセンターを持っているが、八三年度約一億七千万ドル、八四年度約三億五千万ドルと好調である。⑤ホテルカジノ部門（バリー・パークプレス社、ニュージャージー州アトランチックシチー）は八二年度約二億二千六百万ドル、八三年度二億六千五百万ドル、八四年度約二億七千三百万ドルと順調である。

しかし部門別に見た収支決算では、アミューズメント関係が全体の経営に大きなお荷物となっている。欠損の大きい順では、①製造・販売部門（約七千八百万ドル）、②AMゲーム・オペレーション部門再建費（約七千七百万ドル）、③製造・販売部門再建費（約四千四百万ドル）、④AMゲーム・オペレーション部門（約九百万ドル）。米国市場で、アミューズメントTVゲーム機、フリッパーの市場が低迷しているためだが、二年前はこれらAM機部門が最高の収入源だったわけであり、急転直下AMゲーム・ビジネスは経営を悪化させるものとなってしまったことになる。この市場悪化は構造的なものであるが、近い将来改善される——と同社では分析している。

ミッドウェー社社長 フュージェン氏兼任

フュージェン社長

米国バリー・マニュファクチュアリング社の子会社のひとつ、バリー・ミッドウェー社の首脳異動については、バリー社のロジャー・カーシー執行副社長兼COOがこのほど短かいコメントを出すだけで終った。

それによると、バリー・ミッドウェー社のデビッド・マロフスキー社長は三月二十九日に退任し、バリー・アラジンズ・キャッスル社のモーリス・フュージェン社長が当面ミッドウェー社の社長を兼ねる、とのことである。マロフスキー氏の今後については何ら明らかではない。カーシー氏は「バリー社はAMゲーム・ビジネスを基礎にしており従って今回の異動についても、適切な人物を新社長に任命すべく検討中である」と述べている。

バリー・ミッドウェー社はヘンリー・ハンク・ロス氏とマーシン・ウォルバートン氏が共同で一九五八年に設立したアーケードゲーム機メーカー、六九年にバリー社に買収され、八二年にミッドウェー社からバリー・ミッドウェー社へと社名変更した。この間、バリー・ミッドウェー社は世界有数のアミューズメントTVゲーム機、フリッパーメーカーとして成長してきたが、ここ一、二年の間は業績を悪化させてきている。

デビット・マロフスキー氏は同社の設立直後に入社、すでに二十五年も勤めたことになる。同氏は七二年に製造担当副社長に就任、八〇年に社長へ昇格（当時のウォルバートン社長の引退に伴なうもの）、以後五年間社長を勤めた。

創設者のひとり、ハンク・ロス氏はこれまで相談役を勤めてきたが、マロフスキー氏の辞任とともに退任した。

なお、同社のスタンリー・ジャロッキー執行副社長は同社にとどまっている、とのこと。同氏はマーケティング担当重役から、同副社長、そして執行副社長と歩んできている。

イタリア最大級のゲーム機メーカー
ザッカリア社が倒産
西独AVG倒産の連鎖、経営は続行

イタリアのザッカリア社（本社ボローニャ、マリノ・ザッカリア社長）がこのほど事実上倒産したもようである。同社はもと小型乗物機メーカーで、後にヨーロッパ有数のフリッパー、TVゲーム機メーカーとして発展してきたが、このほど和議申請を提出したことで事実上の倒産を明かにしたもの（時期は三月末ごろと見られている）。

同社の経営破たんの原因は、情報筋によると西独のAVG社が倒産したための連鎖、とのこと。AVG社はザッカリア社製品のディストリビューターだったが、多額の負債を残して倒産したとされている。

なおザッカリア社では再建をめざして、現在もなおTVゲーム機、フリッパーなどの製造を行なっているとのことである。

FBI、手配した1人も逮捕
5人とも起訴に
なお続くコピーヤーへの捜査

データイースト社の告発により、米国連邦捜査局が四月三日、TVゲーム機のコピーヤーたちを逮捕した事件（本紙前号2めん参照）は、カーンも捕まり、五名全員起訴となったため、舞台は公判へと移されつつある。

ジェリー・カーン、トム・ゴス、チィム・オラリーの三名は、公判廷への出頭を誓約して保釈となったが、公判期日は未定。サイモン・ホーについては、同様の誓約をしたが保釈とならず、アトランタで勾留されている。ジェームズ・ヤーボロは召喚に際し自ら有罪と認めたため、検察側の証人として他のコピーヤーについての証言を行なう予定となっている。

なお今回の捜査で、ロード・アイランド州プロビデンスにあるインターナショナル・グラフィック社で多数のコピー品が押収されたが、同社こそこの一連のグループの最大のサプライヤー（供給者）だと見られており、さらに何人か近日中に逮捕されるだろう、と言われている。

また四月十九日、FBIはウィナーズ社のティム・エビーがオペレートしていた十四台のニセモノTVゲーム機を押収したとのことである。

8号営業に関する質疑、回答

大阪AMOP協会の質問に対する府警保安課の回答文

以下に掲げるのは、大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会（梅原靖三会長・関西カクタス㈱、略称ＯＡＯ）が、大阪府警防犯部保安課による新風営法「八号営業」に関する説明会（一月二十九日、二月十九日）の際に、質疑応答はとりまとめて文書で行なうことにした結果、府警保安課から文書で示された回答である。警察側から文書で回答が示されるということは極めてまれな例であり、新風営法の円滑な施行という目的のために行政（府警）と業者（ＯＡＯ）とが互いに協力しているという、相互の信頼関係を示すものと言える。

回答文に至るまでの経緯は、二月十九日の説明会の終了時点で、同協会員がそれぞれの質問事項を書いた文書を協会執行部に渡し、執行部がそれを整理して四十七項目の「風営法についての質問」をして文書にまとめ、それを三月七日府警保安課に提出して回答を依頼し、三月二十日に府警保安課から文書で回答を受けとった――というもの。

「八号営業に関する質疑、回答」はそのまま四十七項目になっており、質問文は意味をより一層明らかにするためいくぶん書き変えられており、また重複する質問については「問nの回答を参照されたい」などとなっているが、これらは質問者に対してていねいに回答しようとする姿勢を表わすものと言える。回答文は、法令解釈を府下の業者にできるだけわかりやすく説明しようとしており、他府県でも大いに参考になる。但し、問9での回答中「遊技の結果が物品により表示される遊技設備」との解釈はその後撤回されているようなので注意を要する。《編集部》

問1 添付書類で建築の確認証、検査済証を要求されたが間違いではないか

答 違法建築物での営業は防災上種々問題がある場合が多くまた、建築基準法との整合性をある程度はかる必要があるため申請書類に添付まで義務づけるものではないが、これらの書類があれば申請時に呈示又は提出されたいというものである。なお添付してもらっても差しつかえない。

問2 許可対象外（遊技設備の床面積が一〇%を越えない場合）であればオールナイト営業を行ってもよいか

答 法律では遊技設備の占める床面積のいかんにかかわらず許可対象としているが、当面の運用として許可を必要としない措置をとるにとどまるものである。従って許可を受けなくともよいから即オールナイト可能というには種々問題が含まれるので法に沿った時間制限の範囲で営業するのが好ましいのではないかと考える。

問3 風呂屋の場合、脱衣場は男女あわせての面積でみるのか

答 当該遊技機が設置されているフロアーの面積を対象とするので、原則として男性用脱衣場と女性用脱衣場は別個にみることとなる。

問4 ホテルのロビーは無条件に許可対象外か

答 ロビーであっても区画されて遊技設備の内部を見通すことができないもの、又は独立した店舗の形態をとっているものは許可対象となる。

問5 管理者は店の者の家族でもよいか

答 現実に従業員を指揮監督するなど営業実態を掌握し得る状態にあれば欠格事由に該当しない限り家族の者であってもよい。

問6 リース業者がリース先に替って営業者（申請者）になれるか

答 当該営業についての実質的決定権があり、かつ、法的な責任（行政処分等）を受け得る地位にあれば、営業者適格を有する。

問7 施行規則第二条に定める遊技設備が一台だけ設置している場合でも許可を受けなければならないか

答 遊技機の占める面積（遊技台の面積の三倍の面積である、その面積が一・五平方㍍未満である場合は一・五平方㍍とみなす。）が客室面積の一〇%を越えれば許可対象となる。

問8 遊技設備の種類によって許可条件が異なるか

答 現在のところ遊技設備そのものに対する許可条件をつけることは考えていない。

問9 プライズマシンは、許可対象となるか

答 施行規則第三条第四号の「遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供する遊技設備」に該当し八号営業の対象となる。しかし賞品の対象となり得べき物品がでるものは法の禁止行為に抵触するので設置しないようにされたい。

問10 年少者の入場制限に関し年齢はどういう方法で見分けるのか

答 年齢確認の方法には一定の方式というものはない。一般的には対象者の顔だち、言葉づかい、グループの状況等からおおむねの判断し、状況によって身分証明等の呈示を求め確認することとなる。要は、年齢制限に該当すると思われる客に対しては常に年齢確認のため声をかけるなどして年少者の立入制限時間に営業所に入り難い状況をつくっておくことが必要である。

問11 申請添付書類は同時申請する場合の取扱いをどうするのか

答 法人登記謄本、住民票抄本、診断書等の有料で入手する必要がある原本であれば他はコピーであっても差し支えない。これら以外はコピーの使用は認めないこととしている。

問12 ボーリング場で遊技設備面積が一〇%以上の場合、衝立等の区画によって区画された部分のみの申請としボーリング場本体は風営法の店舗にしないようにできないのか

答 遊技設備の占める面積が客室面積の一〇%を越えれば区画の有無にかかわらずボーリング場全体が八号営業となる。但し、ボーリング場の施設であってもボーリング利用者とゲーム利用者の出入口を完全別個にし、かつ、ボーリング場とゲーム場が相互に往来ができないよう区画してしまっている場合は別である。

問13 遊技設備の増減に伴う届出を三ヶ月単位としてほしい

答 変更事項の記載がどれだけ正確に行われるかにかかっている。将来の運用としては検討する。

問14 リース業者がリース先に社員を派遣し運営管理している場合、営業者として許可申請してもよいか

答 問6に対する回答を参考にされたい。

問15 行政処分を受ける場合、その業者の他店にどのように影響するのか

答 法令違反上の関連がない限り処分は他の店には及ばない。

問16 五月十二日までは深夜営業を認めてほしい

答 問2の回答を参考とされたい。なお自粛されることが望ましいと考える。

問17 管理者は近隣に営業所がある場合は二ヶ所兼任してもよいか

答 相互の営業所が極めて近接しているなどの場合であって物理的に管理でき得るのであれば差し支えない。

問18 二月十二日現在の個人営業者が、その後法人設立して法人営業者として申請してもよいか

答 営業の禁止地域以外の場所での営業であれば問題はない。

問19 遊技設備の占める面積が、客室面積の一〇%を越えない場合警察官の立入が再三行われ一〇%うんぬんで同じ質問を受けることとならないか

答 当面許可を要しない扱いとなる営業所は、具体的な理由（図面等を書いて）を管轄警察署にその旨申し出ておくとよいと思われる。立入りは許可の有無に関係なく当該営業の行われているものであれば行えるものであることを念のため申し添える。

問20 遊技設備を一㍍以上の距離を移動した場合は承認事項か

答 遊技機の配置換えは届出事項である。

問21 五月十二日までに機械、設備を変更したい時は、許可申請をする前でも承認申請が必要か

答 許可前にはその必要はない、許可を受けた後の変更はその状況によって承認又は届出が必要となる。

問22 開放一室とはどの位置からもすべて見通しがきくことが必要か

答 出入口あるいはその直近の位置からおおむね客室全体が見通せるものであればよい。客室の真中に建築物の構造上柱があるものはやむを得ない。衝立又はこれに類似する工作物を設けその背面の状況がわからないようにしてあるものは、見通しを妨げる設備となり構造基準に違反することとなる。

問23 賞品を提供してはならないと言うことはその賞品が有料無料にかかわらずと言うことか

答 賞品提供の禁止は法律的にはあくまでも遊技の結果に対して、提供してはならないということである。しかし、これ以外の方法で提供することも業者間の過当競争を誘発し、また、遊技結果に対する賞品提供に拡大される可能性が大きい。従っていかなる名目、理由にかかわらず提供しないようにされたい。

問24 「ゲームを一回してもよい」というサービス券を客に発行することはできるのか

答 サービス券も場合によっては有価証券又は賞品の一種と解されるので、上記問23の回答と同様の扱いとされたい。

問25 専業のゲームセンターでも、スナック併設店のようにアルコールを提供してもよいか

答 法的にはなんら規定はない。しかし専業店という性格からしてあえて提供する必要性はないと思われるので業界としての方針を確立されたい。（警察としては抑制しておいたほうが好ましいのではないかと考える。）

問26 管理者は一店一名というのは店が近くであっても必要か

答 問16の回答を参考にされたい。

問27 遊技設備の面積が、客室面積の一〇%を越えない場合でも許可申請すれば許可がでるのか

答 一〇%を越えないものは当面許可の扱いをしないというのみにとどまる。従って許可を取りたいということで申請があれば欠格事由に該当しない限り許可する方針である。

問28 申請書に添付する図面は内法サイズの図面でなくともよいか

答 客室面積の測定は内法で測るので、その面積が積算できるような方法が講じられている正確な図面であればよい。従って確認申請に使用したものでもかまわない。

問29 十八歳未満のアルバイトを雇用してもよいか

答 法第二十二条第三号に規定する範囲で雇用できるが、同条第四号及び条例第八条との整合性に配意する必要があると思われる。

問30 防音装置がなければ許可されないか

答 許可は得られるが、防音装置が講じられていなければ、営業上騒音等の規制基準を越えると思われ行政処分の対象となる可能性がある。

問31 スーパーの通路での八号営業許可は必要か

答 具体的な状況を見ないと回答できないが、営業に独立性があれば店舗になる可能性がある。

問32 店頭物について許可対象になるか（参考図あり）

答 店頭物といっても遊技設備が店内にあれば許可対象となる。また店内から店外の遊技設備で遊技させる場合は一応店頭物と言うことができるが、脱法的方法とも思われる。従って店頭物というには遊技設備及び遊技客が共に店外にあるように措置されたい。

問33の1 店頭物も許可申請するのか

答 店舗の外にあり、かつ区画されていない状態にあるところに設置しているものは許可対象にならない。

問33の2 リース先の許可申請者が老人であるためリース業者が申請書の作成を手伝ってやってもよいか。

答 行政書士法に抵触しないように配慮されたい。なお、申請者にかわって申請書類の作成を手伝ったとしても、申請者の署名、押印すべきところは申請者に内容をよく周知させ自書、押印させておく必要がある。

問34 八号営業は、三月十二日までに申請しなければならないか

答 五月十二日までであるが、できるだけ早く申請するよう組合員に指導されたい。

問35 台数変更の一ヶ月単位の届出の便法を検討してほしい

答 問13の回答を参照されたい。

問36 倉庫やガレージで現に営業しているものは許可にならないか

答 営業場所の制限規定及び構造設備基準に抵触していなければ問題ない。

問37 法第十八条の年少者立入制限の表示は効果があれば出入口でなくともよいか

答 法では出入口の見やすいところとなっている。従って店内にも表示したい場合は出入口に表示し、かつ、店内の見やすいところにあわせて表示されたい。

問38 営業用店舗について家主と家賃のことで紛争があり現在家賃を供託している状態で使用承諾書がとれないがどうすればよいか

答 正当に使用権がある旨の客観的に証明できる資料を提出されたい。

裁判所の決定書、家賃の供託に関する資料等

問39 市場内の店舗を十五年前に買って営業しているが現在は家賃も支払っていない（家主が不明）使用承諾書を受けられないがどうすればよいか

答 問38の回答に準じた資料を提出されたい。

問40 市場内の商人会が空店舗にリースでゲーム機を置き市場収入の足しにしようとしているが、営業者を誰れにしたらよいか

答 問6の回答を参照されたい。

問41 外国人の禁治産者等でない証明は、日本人二名の証明があればよいのか

答 その通りである。但し証明でき得る日本人は身元の明確な成年者であって当該外国人を長期にわたってよく知っているものである必要があると考える。

問42 店の一部が他の風俗営業所であるが、この場合八号営業とし年少者が立入れるようにするにはどうしたらよいか

答 他の風俗営業所と出入口を別個にし、かつ、壁で完全に区画し別個独立の営業所とすればよい。

問43 二月十二日現在八号営業をしているが、家賃の賃貸借契約が二月十三日以後となってもよいか

答 二月十三日の段階において、現に営業していたことを客観的に疎明でき得る資料があればよい。

問44 二月十二日現在営業している者であるが、改造できにくい構造上の問題がある。不許可になるか

答 具体的に検討しなければならないが、法に構造設備の基準がある以上、これに適合していなければ不許可になることは当然である。

問45 ホテル、大規模小売店、遊園地について見通しがよければ許可対象から除外されるが、一〇%との関係はどうなるのか

答 これらの施設では区画された遊技設備内が外部から見通しができ得れば許可対象外となる。見通しができない場合は一〇%の問題がでてくる。

問46 問45の質問の一〇%の分母は区画された施設か、又はその施設のある遊園地全体の面積のことか

答 区画された施設である。

問47 大規模小売店の屋上は許可申請の必要はないか

答 屋上天井がないだけで屋外と同様の取扱いとはならない。従って営業の実態によって許可対象となる場合もある。

話題のマシン

"アタリシステム1" 第1弾

立体面を転がる

ナムコから「マーブルマッドネス」

マーブルマッドネス

米国アタリ社開発のアップライト型TVゲーム機「マーブルマッドネス」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から四月十一日発売となった。

これはコンバージョン用"アタリシステム1"第一弾で、同システムは高密度コンピューターグラフィック、多彩なカラー表現、独特のサウンド効果、汎用性などを特徴としている。同ゲームはボール"マーブル"を転がし立体迷路コースを進んでいくもので、操作はマーブルの動きに対応したトラックボール（三百六十度回転）を回す。画面はコースの進行方向にスクロールしていく。全部で六つのパターン（コース）がある。

ゲームは二人同時プレイも可能で、坂、トンネル、階段、階層などがある複雑なコースを、マーブルを転がしながら進んでいき、制限時間内にゴールに着けば一パターンクリア。途中で障害物にぶつかったりコースから落ちると壊れてロスタイムとなる（しばらくするとマーブルが再出現）。ただし第五パターンでは逆に障害物に当たって壊すことができるうえ、重力の法則も逆になるので注意。タイムオーバーまたは第六パターンをクリアすればゲーム終了。タイマーは五段階に調節できる。アップライト型キャビネットで定価九十八万円。

五種類の野球能力テストで

大リーグに登用

データ「トライアウト」基板

プロ野球の入団テストを内容としたTVゲーム機「トライアウト」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から四月二十二日発売となった。

これは米国メジャーリーグの登用テストを受け大リーガーを目指すというもので、野球に必要な五種類のプレイを順次、八方向レバーと二つのボタンにて行なうゲーム。各テストはそれぞれ数回行なわれ、そのうちの最良の成績が設定ランク以上であれば次のテストに移るが、それ以下だとゲーム終了となる。テストの内容は次のとおり。

①遠投テスト＝赤ボタンを叩いてパワーを上げ（腕が回る）、青ボタンで投げる（四十五度方向がより遠くへ飛ぶ）と飛距離が表示される。②盗塁テスト＝レバーでリードとバックを行ない、走る時は赤ボタンで速度を増し、青ボタンでスライディング（タイム制限がある）。③ピッチングテスト＝青ボタンでコースを決めて赤ボタンで投げ、レバーでカーブ、シュートをかける。九球ストライクでクリア。④バッティングテスト＝ピッチングマシンが直球、カーブ、シュートを投げるのを、レバーでヒットポイントを決め赤ボタンで打つ。フィールディングテスト＝ノックされたボールを走りながらキャッチする。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

トライアウト

ホープ定置型"キディーシリーズ"

2階建てのバス

定置型乗物機「デラックスバス」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

これは二階建てバスをデザインしたもので、同社"キディーシリーズ"のひとつ。赤いボディーに黄色をあしらった配色で、窓は青色になっているが、二階部分のフロントとバックは開放されている。乗客が座るとちょうどその二階の窓から外を見ることになる。動きは左右へのローリングで、作動中にメロディーが流れホーンを鳴らすことができる。作動時間は九十秒。なお同シリーズはすべて基台が共通。定価四十八万円。

デラックスバス

タスコの定置型「ブルーコスモス」

宇宙船の離着陸

定置型乗物機「ブルーコスモス」が、タスコ㈱（本社東京、上原勝社長）から発売となっている。

これは上昇式で宇宙船の離着陸がテーマのもの。タラップを登って宇宙船に乗り込むと、効果音とともに全体が少し上昇しながら、宇宙に飛び立つように前の部分がさらに上昇し、機体が斜めになる。作動中に運転席のボタン操作で銃の発射音が鳴り、フロントのランプが点滅する。高さ最高一・五メートル。定価九十五万円。

ブルーコスモス

話題のマシン

有名人に似た人物がコミカルに登場

金塊を持ち帰る

セガ社から「あいむそーりー」基板

金塊を集めていくという内容のTVゲーム機「ごんべえのあいむそーりー」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から四月二十二日発売となった。

これは迷路状画面で、画面内に落ちている金塊を拾って家（画面上部）に持って帰るというゲームで、登場するキャラクターはどこかで見たような人たち（タモリ、田中元首相、有名プロレスラーなど）に似せており、コミカルなムードの中にも少しスリルを加えた内容。プレイヤーは四方向レバーと（パンチとジャンプの）二つのボタンを操作する。

敵キャラクターが寄ってきたらパンチで倒すかジャンプでよける。プロレスラーは連打でやっつけ、"マリン"の火炎はパンチでやっつけ、また門と金庫はパンチで壊すことができる。また池に落ちるとアウトになるが、ジャンプで岩に飛び移って脱出。消火栓があると火を吹くので注意。タイマー内に画面の金塊を全部取って家に帰るとパターンクリア。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。なお同機は同社「マザーボードシステム」第十二弾で、同社従来機のROM交換（一部サブ基板も必要）で同ゲームに変更。ROMキットOP価格五万五千円、基板OP価格十六万五千円。

ごんべえのあいむそーりー

硬貨投入、メダル払出しで

叩くとジャンプ

こまやから「JPスター」

㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から同社「ジャンプアップ」をメダル払出し仕様にした「JPスター」が発売となっている。

これは丸いタタキ台を叩くと、その弾みで盤面下部からパックが飛び上がるもので、遊び方は「ジャンプアップ」と同じだが、盤面左側に1、2、3、5、10の数字があり、パックの止まった個所の数字の枚数だけメダルが払出されるというもの。ただし作動は硬貨のみで、払出されたメダルは投入できない。同社では同機は「メダル貸出機としても使用できる」としている。定価三十七万円。

JPスター

2人同時プレイ、4種の返球で

5レベルの試合

コナミから「ピンポン」基板

卓球を内容としたTVゲーム機「コナミのピンポン」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信代表）から五月中旬発売となる。

これは一人用ではコンピューターと、二人用では二人同時プレイで卓球の試合をするもので、画面の卓球台は手前が1プレイヤー側となっている。選手の姿はなく、ラケットを持つ手のみが動いて球を打つ。操作は四つのボタンで行なう。

まずゲーム難易度（五段階のレベル）を選択してから、トスボタンで球を上げてドライブかカットボタンでサーブする。試合中は球に合わせてラケットが自動的に左右移動するので、相手が打った球の返し方が勝負の決め手となる。例えばコートの左へ来た時はバックハンドボタン、スマッシュを打ち込まれたらカットで受け、チャンスボールはすかさずスマッシュするなど、その選択を誤るとうまく返球できず相手にポイントを取られることになる。十一点を先取すればその試合に勝ち、次の試合（レベルが上がる）に挑戦する。デュースが続く時は十五点先取した側の勝ち。試合に負けるとゲーム終了。二人用で勝った方はその後コンピューターと対戦。なお二人用では2プレイヤー側が向こう側のコートから手前のコートに打ち返すことになるので、操作面で多少戸惑うこともある。基板販売のみで定価十四万八千円。

コナミのピンポン

朝日の乗物「スペースシャトル」

定置Uターン式

定置回転式乗物機「スペースシャトル」が、朝日エンジニアリング㈱（営業本部、大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から発売となっている。

これは文字通り米国の"コロンビア号"をモデルとしたもので、小さなスペースにてUターンを行なう乗物機。約一メートルのストロークで直進と三百六十度回転を繰り返すという動きをする。作動中に電子メロディーが流れる。作動時間は六十秒、二人乗り。外柵の大きさは幅約二メートル、長さ三メートルで、側画には木馬のイラストが描かれている。受注生産による販売で定価八十五万円。

スペースシャトル

お知らせ

有限会社寿販売が製造及び販売致しました後記右欄表示のビデオゲーム機は、日本物産株式会社が製造及び販売する後記左欄表示のビデオゲーム機の著作権を侵害するものであったため、日本物産株式会社と有限会社寿販売間で紛争が生じましたが、此度両社間において協議が整い、円満に和解が成立致しましたので、ここに謹んでお知らせ致します。

有限会社寿販売は、日本物産株式会社に対し謹んで陳謝の意を表明し、今後有限会社寿販売は、日本物産株式会社と協力して、コピー製品の追放をはじめ、業界の健全な発展のために一層の努力を致す所存でございます。

本紙上をもちまして関係各位にお知らせ申し上げる次第です。

記

（日本物産株式会社製品名）	（有限会社寿販売製品名）
1．ロイヤルマージャン	ロイヤルあるいはマージャン
2．プロピューター	花ピューターあるいは コイピューター
3．雀 豪	三人麻雀

昭和60年4月吉日

大阪市北区天神橋1丁目12番9号	東京都豊島区高田1丁目20番1号
日本物産株式会社	有限会社 寿販売
代表取締役 鳥井末治	代表取締役 北野 廣

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.40

鎌先英太郎

新人の季節

桃や菜の花やコブシの花の頃はまだ風は冷たく肌寒い。

ジンチョウゲが花開く頃から夜風も肌になまぬるく馴染んでくるようになり桜が咲き桜が散る頃には昼間ちょっと急いで歩いたりするとうっすらと汗がうかんでくる。

新人の季節である。

今や嘲笑の的になってしまったような感じがするが例の紺の背広にあかいネクタイを締めた人たちで街があふれかえる。

桜の季節に毎年日本推理作家協会賞の受賞作品が決定され発表されている。

今年は長編部門では北方謙三『渇きの街』（集英社）皆川博子『壁・旅芝居殺人事件』（白水社）評論その他の部門では佐瀬稔『金属バット殺人事件』（草思社）松山巌『乱歩と東京』（パルコ出版社）となっている。

今から二十五年ほど前から五年間ほど夜に日をついで仕事の合間を縫ってというよりも仕事の間もずっとミステリーだけを読み続けたことがあったが、それ以後ずっとミステリーについてはチャンドラーだけを残してあるいはもうすこし範囲を広げてもハメットとロス・マクドナルドの三人だけでいいとして、他のミステリーをみな古本屋に引きとって貰った。

小型のトラックいっぱいの荷物になり、おもったよりも多くのお金が手に入って嬉しかった。

それ以後かなりの間ミステリーについてはある種の断念をしていたはずなのだが、生来だらしないところがあるのか、気がつくとまた〈ハヤカワ・ミステリー〉の書評の欄を立ち読みして面白そうな本を買ったり、読書紙では〈週刊読書人〉が月に一回載せるミステリーの時評がいちばんましであるのだがそこでとりあげている本で興味を惹かれるものがあるとついその本を購入したり、日刊紙は月曜日に読書欄を掲載していて〈朝日〉のミステリーのとりあげ方は非常に鈍感なものでよくない場合が多いが、〈毎日〉や〈読売〉のミステリーやS・Fの紹介記事は簡にして要をえていることが多く、そこでとりあげられているとつい読みたい誘惑にかられてしまう。

毎年春になるとその延長でか気にするともなく日本推理作家協会賞も気にしていることが多い。

今年の受賞作のなかに佐瀬稔『金属バット殺人事件』があったのにはなかば意外な感じがした。が読んでみるとやはりこれはこれでよかったという気もする。

この本は出版された時には秀れたルポとしていろいろな紙面や誌面で評価されていたのだが、私は読んでいなかった。

『金属バット殺人事件』のあとがきの中にもあるのだが

――私たちの世代は、必死に働けば明日は少しでもよくなる、と信じて走り続け、そしてこういう新しい世代を育てあげました。要するにこれが現実です。直面するほかに対処のしようはない。社会が悪い、受験競争がいけない、と他人のせいにするわけにはいかないのです。

裁判所の判決文は何度も読み返しました。裁判長は判決文を朗読したあと、被告にむかって「裁判所としても心の重い裁判だった」と感想を述べましたが、いわば世代の苦渋がにじみ出た、印象的な言葉でした。法律的にはどういうことになるのか知りませんが、公判に通った者としては、あれは名判決といえるのではないか、と思いました。

――

心の重い事件についてそう詳しくは知りたくない、もう沢山だという気持でこの本は読めないとしてしまっていた。

受賞を機会に金属バットのようなカバーで装幀をしてあるこの本を読んだのだが読後感はますます心が重くなるものであった。

あとがきに出ている・こ・う・い・う新・し・い・世・代・についてもやはり心重いものがあるのだが、こういう新しい世代とはどんな新人たちからなっているのだろうか。

『金属バット殺人事件』のなかで佐瀬稔はこの事件は特種な事件ではなくて、こういう新しい世代にとってはごくあたりまえのことであり引き金さえ引かれるのなら全国のどこの家庭でも起りうる事件であるということについて考察をくわえている。

新人たちはアメリカでは「スチューデント・アパシー」と命名されている。アイデンティティ形成をめぐる葛藤に失敗して、現実面での選択から逃げたり、絶望感、勤勉さの喪失、生活の緩慢化などに陥っている。

ほとんどがごく平均的な青年。行儀がよくむしろ平均以上の好感がもてる。分裂性格、ヒステリー性格、受動的攻撃性格。いずれにもぴったりしない。笠原嘉は従来からあるノイローゼと正常者の中間状態、準ノイローゼという言葉を用い

「われわれ精神科医はすすむ時代においては、中産階級化、高学歴化のレパートリーを今までのノイローゼより一層軽いこういう状態にまで広げていかねばならないのではないか」

といっている。

彼らは競争や挑戦からオリて、やさしさを求める。現実に直面し、問題を解決して大人になるかわりに、それを回避して留まり、無気力、虚脱感のなかに閉じこもる。服装や表情には乱れがなく多くはいい子、いい青年である。

彼らは自分の精神の深層に何が起っているか知らない。無気力といっても彼らの意識下には激しい抑圧、葛藤、焦慮、憤怒が蓄積している。

彼らはある日突如として立ちあがり突然に暴発してしまう。

「アクティング・アウト」と呼ばれるものであり、「本来、心の内側にかかるべき不安や緊張が行動として外に発散されてしまう」のである。

佐瀬稔によれば

――敏感で傷つきやすく、抑圧にもろい子は、既成の世代から見たら理由ともいえぬ理由で、死というチャンネルに手をのばす。そういう子は、ごく普通の家庭のいい子として、いい顔をして何気なく暮らしているそうだ。新人たちを毎年数多く迎えているこの社会は正常も異常もない混沌とした一元の社会なのである。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ごんべえのあいむそーりー（セガ社） I'm sorry (Sega)	8.33
2	1	忍者プリンセス（セガ社） Ninja Princess (Sega)	6.54
3	3	ザ・高校野球（アルファ電子） The Kokoyakyu (Alpha)	6.27
❹	7	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	6.08
5	2	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	6.00
6	4	リターン・オブ・ザ・インベーダー（タイトー） Return of The Invaders (Taito)	5.88
7	5	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	5.69
❽	10	ジャンゴ・レディー（日本物産） Jangou Lady* (Nichibutsu)	5.58
9	6	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲（アイレム） Lode Runner–The Bungeling Strikes Back (Irem)	5.45
❿	11	アイザック２（タイトー） Isaac II (Taito)	5.25
11	9	マグマックス（日本物産） Magmax (Nichibutsu)	5.13
12	8	フィールドコンバット（ジャレコ） Field Combat (Jaleco)	5.00
⓭	15	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	4.75
⓮	–	レイダース ファイブ（タイトー） Raiders 5 (Taito)	4.70
⓯	27	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.67
16	12	ピットフォールII（セガ社） Pitfall II (Sega)	4.64
17	16	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	4.58
18	13	スパルタンＸ（アイレム） Kung Fu Master (Irem)	4.55
⓳	24	ＶＳシステム ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.50
⓴	–	ピンボ（ジャレコ） Pinbo (Jaleco)	4.50
㉑	22	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	4.46
㉒	25	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.43
23	21	イー・アル・カンフー（コナミ） Yie Ar Kung-Fu (Konami)	4.37
24	17	アイスクライマー（任天堂） Ice Climber (Nintendo)	4.36
㉕	47	チャンピオン・ベースボール パートII（アルファ電子） Champion Baseball Part II (Alpha)	4.33

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１ Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
❷	5	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.64
❸	4	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	5.63
❹	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	5.50
5	3	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.46
6	2	マーブルマッドネス（アタリ） Marble Madness (Atari)	5.25
❼	8	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.00
8	6	忍者ハヤテ（タイトー） Ninja Hayate (Taito)	4.67
9	8	スーパー・ドンキホーテ（ユニバーサル） Super Don Quix-Ote (Universal)	4.50
10	10	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	4.00
11	11	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.00
⓬	13	ジェダイの復讐（アタリ） Return of The Jedi (Atari)	4.00
⓭	16	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	3.67
14	12	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P. (Sega)	3.50
15	14	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	3.18

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	6.67
2	1	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	6.00
3	3	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	5.00
4	4	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	4.33
5	5	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
5	5	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ(東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」⑭

「八号営業」新設理由

立法段階では賭博行為、たまり場防止が理由

問 これまでのところで、いくつかの矛盾点や疑問点は残りますが、ほぼ「八号営業」に関しての概略をみてきたことになります。あとは許可申請や構造設備の変更承認など申請や届出、そして遵守事項などをみていくことになるのでしょうが、ここへきてどうも〝なぜ「八号営業」が風俗営業としてこれほど厳しい規制を受けなければならないのか〟という疑問が出てきますね。

新風営法第一条の目的には「（……）規制するとともに、風俗営業の健全化に資するため、その業務の適正化を促進する等の（……）」とあり、これは今回の法改正で入ってきた条文ですが、「規制」より「適性化」に比重があるように見えて、なにか風俗営業になるといいことがあるように業界の一部の人たちは考えていたようです。でも、「規制」は厳しく、許可申請の窓口でも担当官から、申請に不必要な書類まで要求され、あげくは「行政書士を通してやりなさい」などと言われる（十分その営業者だけで申請手続きができるにもかかわらず、ですよ）。だからここで、なぜ「八号営業」が風俗営業となったのか、をふりかえってみなくてはならないでしょう。

答 国会へ提出された「風俗営業等取締法の一部を改正する法律案について」（衆議院地方行政委員会調査室資料・昭五九第七号）から引用すると、法改正の背景として「少年のたまり場となっている営業所の状況」（昭和五八年七月現在）で、ゲームセンターの営業所総数三、五一六に対し、たまり場となっている営業所数二、四三二（全体の六九・二％）と、要するに「ゲームセンターの約七割が少年のたまり場になっている」とされ、「たまり場」とは「少年がたむろし、喫煙、飲酒、不純異性交遊等の不良行為を繰り返し行っている場所」（警察庁少年課）だとされています。

また「ゲームセンター、ゲーム喫茶等では、テレビゲーム機が導入され、これを利用した賭博事犯が大幅に増加しているほか、その多くが少年のたまり場となって非行集団の根城となるなど、少年の健全な育成に深刻な影響を及ぼしている」とも指摘されています。

問 業界側としては、「たまり場七割説」には承服しがたいものがありますね。また単に「テレビゲーム機」では、賭博用のＴＶゲーム機（ギャンブル機）と賭博でなく純粋な娯楽だけを目的としたＴＶゲーム機（アミューズメントマシン）がはっきり区別されるはずですから、その調査室資料は曖昧だと言わざるをえませんね。

答 まあそうですね。調査室資料によると、「八号営業」を追加した理由は、以上の背景をもとに「ゲームセンター等については、ゲーム機による賭博行為が行なわれたり、不良少年のたまり場になる等の問題が生じている。そのため、改正法案では、ゲームセンター等の営業を風俗営業の許可対象に加えることとしている。スロットマシン、テレビゲーム機、その他の遊技設備は国家公安委員会規則で定められるが、スロットマシン等のほか、フリッパー、メダルゲーム等がこれに該当すると考えられる」となっています。この調査室資料は、法案が国会に上程され実質審議となった地方行政委員会で配布されたもので、内容は衆参両院ともほぼ同じです。国会ではこれらの資料に基づき法案をめぐって（とくに「八号営業」の追加など）激しい議論のやりとりがあったわけです。

国会での議論はここでは触れないとして、「八号営業」が風俗営業として新たに追加された理由は、①ゲーム機による賭博行為の未然防止、②不良少年のたまり場化の未然防止、の二点に集約されます。

問 なるほど、法案づくりという趣旨ではなんとなく分かったような気がするのですが、すっきりしませんね。今おっしゃった二つの理由とも、風俗営業としてどうしても規制する理由にはならないのではないでしょうか。もっと具体的で、説得力のある説明はありませんか。

答 それは国会で論議される形で明らかにされるべきもので、地行委員（国会議員）の質問に対して、政府委員（国家公安委員会・警察庁）が答弁するという方法で、いくつかは明らかになりますが、必らずしも明らかになるとは限りません。これらの内容については国会の「会議録」をよく読む必要があるでしょう（「会議録」は国会図書館などで読むことができます）。

なお納得できる説明だったかどうかは人によって判断が異なるでしょう。国会では党派別に言うと自民、公明、民社が法案に賛成し、社会、共産が反対しました。また「ゲーム機の規制の在り方について引続き検討すること」という決議が衆参両院で採択され、参議院では「小委員会」も設置されました。それほどまでに、問題は残されていると言うべきでしょう。

問 業界の一部の人たちは、法案段階で「反対するものでない」と言っておきながら、今になって「賛成していたわけではない」と言っているそうですが、それは責任のすりかえと言うべきでしょうね。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

Sega Enters New Era Established Sega USA

David Rosen

Gene Lipkin

Shigeru Yasuda

On April 23, Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo officially announced the establishment of its subsidiary, Sega Enterprises, Inc. (U.S.A.). It also announced that it will absorb and merge its subsidiary in Japan, Esco Trading Co., Ltd. of Tokyo. Sega has so far experienced a number of big changes, and will now enter a new dimension from now on.

According to Sega, its American subsidiary, Sega Enterprises, Inc. (U.S.A.), is fully owned by Sega, Japan, and commenced operation from mid-April. As a base of Sega's international marketing activities, Sega U.S.A. will supply Sega products mainly in the North American market. In future, however, it will launch local production. Its capital, $500,000, was invested by Sega Japan. Sega U.S.A. is expected to achieve more than $10 million of sales for the starting year.

David Rosen was named chairman of Sega Enterprises, Inc., (U.S.A.), Eugene Lipkin was named president, and Sigeru Yasuda, vice-president. Additionally, Isao Ohkawa and Hayao Nakayama were appointed directors. David Rosen is one of the founders of Sega Enterprises, Ltd., and was the former chairman. Since January 1984, he has actually not involved in Sega's management, though remained as one of the directors. By assuming office as chairman of the U.S. subsidiary, he has returned to the management.

In 1974, Eugene Lipkin left Allied Leisure Ind., Inc. of Florida, and became vice president markting of Atari, Inc. of California in February 1975. In the summer of 1980, he became president of Atari's Coin-Op Division, but resigned it in December 1980. Then, he established By Video Inc. in the vicinity of Atari, assuming office as president. This year, he temporarily assumed office as president of Exidy Inc., but recently been invited by Sega's U.S. subsidiary. Thus, he has a long career in the U.S. amusement business.

Shigeru Yasuda is vice-director of the accountants' division of Computer Service KK (CSK), Sega's parent company, and responsible for North American operations. He is said to be a person well-informed of the American economy and society.

Isao Ohkawa is president of CSK, also serving as chairman of Sega. Hayao Nakayama is president of Sega. These two persons assumed office as directors of the new subsidiary, while assuming the present positions.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Sega Merges Its Subsidiary Esco Trading

At a general meeting of stockholders held March 29, Sega decided to merge its subsidiary Esco Trading Co., Ltd., take over its credit and obligations, and dissolve Esco Trading as of May 1. Esco Trading is Sega's wholly owned subsidiary, and has operated for a long period as a distributor of coin-operate games. With the current decision, it ceases to exist.

Esco Trading is Japan's first distributor for coin-operated games established in June 1968 by Hayao Nakayama. Until that time, Japan's amusement business had been led by manufacturers who also serve as operator and/or distributor. In these circumstances, he introduced and established the American styled distribution system. Esco Trading has continued to develop under the leadership of president Nakayama, and in February 1979 it became a subsidiary of Sega, and Nakayama assumed office as vice-president of Sega, with Kenjiro Mori as president of Esco Trading. In July 1983, Nakayama was promoted from vice-president to president of Sega. Since then, Nakayama and Mori, respectively representing Sega and Esco, have continued to cooperate with each other. However, since Sega also serves as a distributor, it decided to merge Esco Trading.

Once Sega had owned Sega Electronics of CA, U.S.A. (formerly Gremlin Industries Inc.). In the fall of 1983, it was sold to Bally Manufacturing Corp. of Chicago, while granting the first refusal right on video games developed by Sega, to Bally. Thus, Bally Midway Mfg. Co. of Chicago, Bally's subsidiary, has been engaged in marketing of Sega's products in the North American market. In March 1985, the agreement expired, giving an opportunity of establishing Sega's American subsidiary. Incidentally, according to an industry source, Sega Electronics is said to be officially dissolved in May.

In April 1984, Computer Service Co., Ltd. (CSK, "KK" means "Co., Ltd." in Japan) was bought from Gulf + Western Industries, Inc. of New York. CSK is specializing in service business along with computer software. At present, Sega is CSK's subsidiary 70% of whose capital is owned by CSK, while the remaining 30% is owned by Sega's officers, including Nakayama, according to an industry source. Such being the case, the currently established Sega Enterprises, Inc. in the U.S.A. is a "grandchild" company of CSK.

Tehkan Sues Namco, Jaleco For Infringing Its Design

Tehkan Ltd. of Tokyo has recently revealed that it brought a civil action against Namco Ltd. and Jaleco Ltd. of Tokyo, on their alleged infringement upon Tehkan's design rights, demanding prohibition of the said infringement and payment of damages.

More than a year has passed since Tehkan vs Namco and Jaleco began to dispute concerning the case, but mediation between the parties concerned has remained unsuccessful, and at last, in January 9, Tehkan brought a case before the Tokyo District Court.

According to Tehkan, the said two companies have copied its "Raba" type cabinet for video game without Tehkan's permission, infringing upon its design rights. "Raba" cabinet is such that its style is somewhere between the upright type and table type. Its player can play game on the video screen just in front of him, while sitting on the chair. In actually asserting the design rights, Tehkan has detailed definitions of its size and angle of CRT's incline.

Against such Tehkan's assertion, Namco and Jaleco are ready to develop an all-out fight. Jaleco, among others, brought an action before the Patent Agency, requesting judgement that Tehkan's design right is invalid, since the very registration of Tehkan's design rights involves a procedural mistake. Against this appeal demand that Tehkan's rights be invalidated, Tehkan is ready to bring an all-out action.

Tehkan's "Raba" cabinet